
Nº18 Noviembre de 2000 - CADA MES EN TU KIOSCO
395 Ptas.
Canarias, Ceuta y Melilla 420 Ptas.
Portugal- cont. 495 Esc.
PC • PS • PS2 • N64 • GBC • DC
ScreenFun
¡SORTEO!
+ de 400 regalos EXCLUSIVOS
Los mejores juegos:
Ferrari 355 Challenge (DC), Baldur's Gate II (PC), C&C: Red Alert 2 (PC), Age Of Empires: The Conquerors (PC), Tony Hawk's Pro Skater 2 (PS), Medal Of Honor Underground (PS), Spyro 3 (PS), Street Fighter III: Double Impact (DC), Moto Racer World Tour (PS), Homeworld Cataclysm (PC), Esto es Fútbol 2 (PS), Midtown Madness (PC), Powerstone 2 (DC), Crimson Skies(PC), Strider 2 (PS), Star Trek Voyager (PC), Turok 3 (GBC), RC de Go (PS), Jet Set Radio (DC)Spider Man (GBC)…
Las mejores guías y trucos para PS y N64:
Guía Tony Hawk's Pro Skater 2 (PS).
Guía Pokémon Snap (N64).
El regreso de una leyenda
La fuga de MONKEY ISLAND
¡Lara Croft ha resucitado!
TOMB RAIDER V Chronicles
¡Vete de fiesta con Mario y sus colegas!
MARIO PARTY II
PS2
¡Llega el maquinón!
•Especial con los primeros juegos
•Análisis de Ridge Racer V y Tekken Tag
Comparativa de hardware: 8 cámaras digitales a examen.
namco
8 424094 662364 00018


APRENDE
A VOLAR...
TONY HAWK'S PRO SKATER 2
Hawk ha vuelto y esta vez ha vuelto con nuevas pruebas, trucos e innovadora tecnología (Editor de Pistas de Skate en Tiempo Real, creación de tu propio Skater). Compite contra los grandes profesionales.
Apariciones estelares:
BURQUINST / CABALLERO / CAMPBELL / GLIFBERG / HAWK / KOSTON / LASEK
MULLEN / MUSKA / REYNOLDS / ROWLEY / STEAMER / J.THOMAS.
Incluye música HIP-HOP y Punk: Rage Against the Machine, Naughty by nature, Papa Roach y más.
bluetorch
DOWNLOAD THE TONY HAWK'S PRO SKATER 2 PC DEMO AT WWW.BLUETORCH.COM
...SIN NECESIDAD
DE ALAS.
ACTIVISION
www.activision.com
PlayStation
Dreamcast
NEVERSOFT
PC CD ROM
GAME BOY COLOR
DISTRIBUIDO POR
PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D.1º. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70

SCREENFUN

¿Estás ahorrando para comprarte la PS2 o por el contrario te has decidido por la Dreamcast tras su bajada de precio? ¿Tienes la N64 y vas pedir un PC para estas navidades? ¿Te sigues quedando con la Play y la GBC? Bueno, pues sea lo que sea, ¡este mes es un auténtico lujo para todas las plataformas! Tekken Tag Tournament *y* Ridge Racer 5 *(PS2),* Ferrari 355 Challenge *y* Street Fighter III-Double Impact *(DC),* Mario Party *(N64),* Baldur's Gate II *y* AoE II: the Conquerors *(PC),* Tony Hawk's 2 *y* Moto Racer World Tour *(PS),* Turok 3 *y* Spider Man *(GBC)... ¡Una avalancha de juegazos! Y no veas lo que te espera para los próximos meses... ¡PRESS START!*



Street Fighter 3 P. 58



C&C Red Alert 2 P. 38

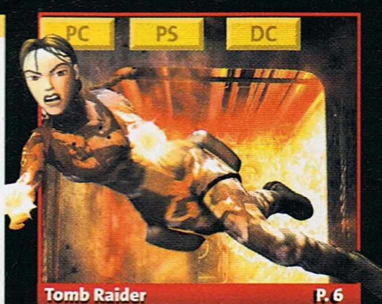


Baldur's Gate II P. 32

JUEGOS

IMPACTO INMINENTE

BANCO DE PRUEBAS



Tomb Raider P. 6



Dino Crisis P. 8



Tekken Tag Tournament P. 26

Y MÁS...

HARDWARE

CINE

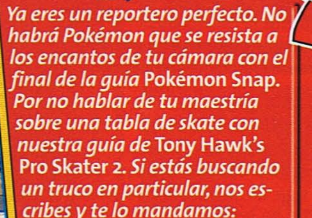
ESPECIAL

ARTÍCULOS

SCREENFUN TRUCOS



¡100% PROBADOS!
Todos los trucos y códigos están comprobados y funcionan a la perfección. ¡Para que no te lleves un chasco!



Ya eres un reportero perfecto. No habrá Pokémon que se resista a los encantos de tu cámara con el final de la guía Pokémon Snap. Por no hablar de tu maestría sobre una tabla de skate con nuestra guía de Tony Hawk's Pro Skater 2. Si estás buscando un truco en particular, nos escribes y te lo mandamos:



SCREENFUN, apdo. 14.112 Madrid 28080, o al e-mail: screenfun@bauer.es



¿Quieres hacer tu pregunta de viva voz? Llámanos:

915 476 808

Todos los días de 16:00 a 18:00, nuestro experto en trucos, te atenderá. ¡Sólo tienes que llamar!

Y si lo deseas, también te facilitamos trucos por fax. Mándanos tu duda al:

915 427 160

Llega la PS2

La consola más potente de la historia está a la vuelta de la esquina... ¡estos serán sus primeros juegos!

El lanzamiento de Playstation 2 en Occidente va a ser algo muy especial. Se trata de la consola más potente que se ha creado nunca, y las casas desarrolladoras se han volcado con ella... ¡nada menos que treinta y cuatro títulos anunciados para el lanzamiento! Aunque muchos de los juegos se retrasarán, bastaría con que la mitad de ellos lograse estar disponible en la primera o segunda semana de la aparición de la PS2 en el mercado para que el lanzamiento se considerase un rotundo éxito. Los títulos que tienen más posibilidades de conseguirlo son los que ya están a la venta en Japón (¡después de todo, sólo tienen que traducirlos!), y los que han sido mostrados a la prensa especializada en versiones beta jugables, una señal inequívoca de que ya están prácticamente listos para el público. De hecho, *Tekken Tag Tournament* y *Ridge Racer V* ya han sido autorizados para analizar y están confirmados al 100% para el primer día del lanzamiento. Puedes leer sobre ellos en el banco de pruebas de este mismo número (págs. 24/25 y 26/27).

Aunque tradicionalmente los primeros títulos suelen ser superados poco después por la 2ª generación de juegos, creemos que el nivel medio de la PS2 va a ser muy alto, como bien demuestran titulazos como *SSX Snowboard Supercross, FIFA* o *ISS*.

¡El futuro pinta de lo más prometedor para los usuarios de la nueva máquina de Sony!



Eternal Ring

Rol en 1ª persona · From Software/Crave

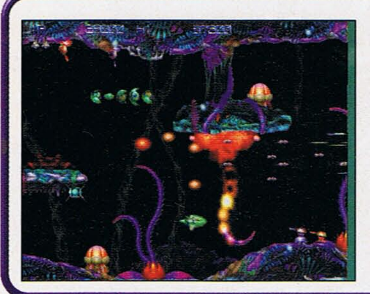
Recorres un mundo fantástico, que tiene ciclos de día y noche, desde una perspectiva de primera persona. Habrá un total de 120 hechizos, y para descubrirlos tendrás que hacer combinaciones de anillos (algunas de las cuales mejoran tus atributos). El lanzamiento de los hechizos está gobernado por una barra que mide su tiempo de lanzamiento.

Orphen: Scion of Sorcery

Rol · Kadokawa Shoten/Proein

Tendrá exploración de dungeons, plataformas, y combates en tiempo real. Para los combates tienes que asignar un conjuro a cada botón del pad (según su tipo). Las batallas son frenéticas, pero tiene su parte estratégica, ya que los conjuros (que incluyen barreras mágicas) se pueden potenciar antes de lanzarse dejando apretado el botón correspondiente.

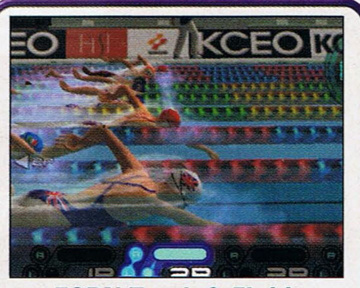




Gradius III & IV

Shoot'em up · Konami

Repitiendo el esquema del *Gradius* original aparecen al mismo tiempo *Gradius III & IV*. Ambos juegos que se incluyen en un CD, tratan de traspasar los shoot'em up de toda la vida a la nueva generación de juegos: entornos en 3D, mapas muy detallados, continuos retos y nuevas posibilidades, como desplazar tu nave hacia atrás o practicar áreas específicas.



ESPN Track & Field

Simulación deportiva · Konami

El clásico simulador de atletismo conocido por el masivo aporreamiento de teclas promete aumentar en un montón de puntos su jugabilidad. En primer lugar verás gráficos en los que sentirás mover atletas reales al ritmo de tu gamepad. En segundo lugar se ha sofisticado el sistema de juego introduciendo combinaciones de teclas más complejas y divertidas. Y por último se han añadido nuevas disciplinas como gimnasia rítmica.

Kessen

Estrategia · Electronic Arts

En el papel de Iegasu Tokogawa lideras tus tropas contra Mitsunari Ishida. Una vez que lleves a tus soldados al ataque, podrás hacer zoom para observar los detalles de la batalla. ¡Ya verás las posibilidades de la PS 2! Otros aspectos como la música también han sido muy cuidados. *Kessen* busca convertir un juego de estrategia en un festival para los sentidos.



ISS

Simulación de fútbol · Konami

ISS será un lanzamiento sonado para PS 2! Konami pretende que la jugabilidad siga en la misma línea que tanto éxito ha tenido hasta ahora, mientras que los detallados gráficos hagan que las animaciones así como los escenarios resulten casi reales. Además una novedad genial: ¡licencia oficial de jugadores y equipos! ¿Qué más se puede pedir?



Evergrace

Rol de acción · From Software/Crave

Iba a ser un título de PS, pero después se decidió pasarlo a PS2. Habrá dos personajes para elegir, chico y chica, y podrás cambiar de uno a otro durante el juego. Los monstruos aparecen aleatoriamente para presentar batallas en tiempo real, y al derrotarlos sueltan armas y armaduras con los que mejorar el equipo de tu personaje y modificar su aspecto.



Summoner

Rol · Volition/THQ

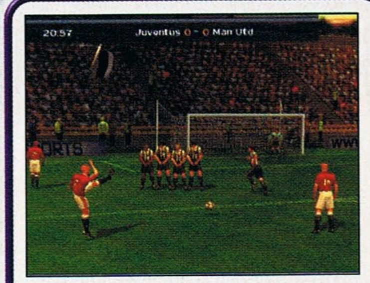
Este juego de rol tendrá un sistema de combate similar al de los juegos de estrategia en tiempo real: elige un objetivo para un personaje, y no pares hasta destruirlo. También puedes ordenarle que use sus habilidades y conjuros especiales. Otros elementos característicos del juego serán la invocación de monstruos y un sistema de conversación dinámico.



Time Splitters

3D Shooter · Free Radical Design/Eidos

Este shooter imita la estética de las películas de serie B, y se centra en la faceta multiplayer: cuatro jugadores en pantalla dividida, y la posibilidad de añadir bots controlados por la máquina a la batalla. Habrá un modo de misión, que se podrá jugar cooperativamente con un segundo jugador, y tendrá un editor para diseñarte tus propias arenas.



Fifa 2001

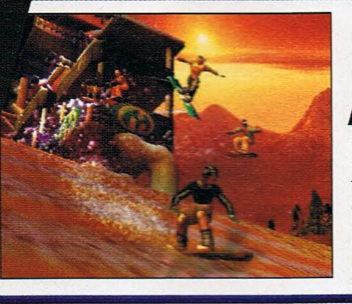
Simulador de fútbol · EA Sports

La versión jugable que se ha mostrado a la prensa del nuevo *FIFA* era como el sueño de todo futbolero hecho realidad: ¡entre ver a este juego y un partido de fútbol de verdad, no hay mucha diferencia! Los jugadores están modelados en alta resolución, y los focos del estadio proyectan sombras realistas sobre ellos. Las animaciones están hechas con captura de movimientos, e incluso hay animaciones faciales que reflejan las emociones de los jugadores. La música la pone Jamiroquai.

Madden NFL 2001

Fútbol americano · EA Sports

Aunque no es un deporte muy popular en nuestro país, la nueva edición de *Madden* es impresionante. Los jugadores estarán modelados hasta el último detalle (muñequeras, protectores faciales, coderas...), e irán en rigurosa alta resolución. Los placajes, bloqueos y desmarques se verán afectados por el peso y la altura de los jugadores.



SSX: Snowboard Super X

Velocidad Snowboard · EA Sports

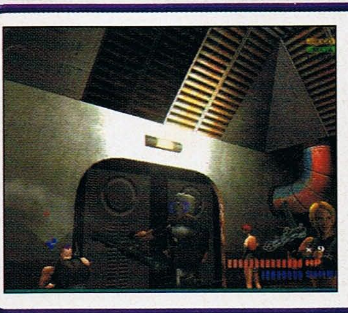
A diferencia de otros juegos de snowboard, aquí los trucos no son un mero medio de mejorar tu puntuación, sino que también valen para ganar la carrera: cada acrobacia realizada incrementa tu medidor de adrenalina, el cual puedes gastar cuando quieras para adquirir un bonus de velocidad y pasar a tus oponentes. La opción de empujar a los rivales para desequilibrarlos hace las carreras aun más competitivas y feroces.

En total hay ocho personajes y ocho pistas, aunque no todos están disponibles desde el principio. También puedes conseguir nuevos uniformes y tablas de snow, que potencian los atributos de los personajes. Los gráficos son extraordinarios, y muy detallados, pero igualmente de alucinante es la banda sonora, que se adapta dinámicamente a tu actuación en la pista: ¡cuanto mejor lo hagas, más cañera se vuelve!

NHL 2001

Simulador de Hockey · EA Sports

Treinta equipos de la liga americana, veinte selecciones nacionales, cinco modos de juego y montones de opciones de configuración deberían satisfacer incluso a los más exigentes. Unos íconos permiten diferenciar fácilmente a cada tipo de jugador, y un ícono de 'jugador en racha' señala a quienes están siendo las estrellas del partido.

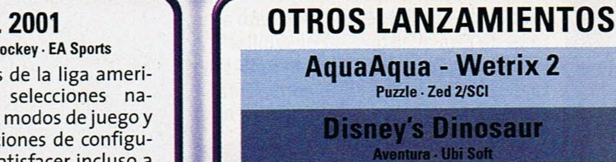


X-Squad

Shooter en 3ª persona · Electronic Arts

En este shooter te acompañarán tres personajes controlados por la máquina y elegidos por ti. Tendrán habilidades específicas, desde demoliciones hasta francotirador, y van mejorando a medida que progresas en el juego. Les podrás dar ordenes generales ("ataca", "ponte a cubierto..."), pero también tomarán decisiones según su personalidad.

OTROS LANZAMIENTOS



AquaAqua - Wetrix 2
Puzzle · Zed 2/SCI

Disney's Dinosaur
Aventura · Ubi Soft

Dynasty Warriors
Beat'em up · Koei/Midas

F1 World R. Championship
Velocidad · UbiSoft

Fantavision
Puzzle · SCEI/SCEE

Midnight Club
Velocidad · Angel Studio/Take 2

Pro RC Revenge
Velocidad · Acclaim

Rayman Revolution
Jump and run · Ubi Soft

Smuggler's Run
Velocidad · Angel Studio/Take 2

Theme Park World
Estrategia · Electronic Arts

TOMB RAIDER CHRONICLES

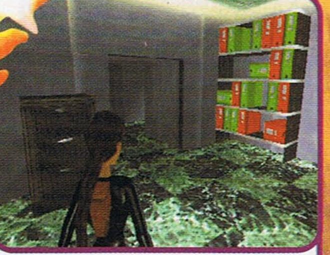
No te librarás de los pasillos y túneles oscuros, donde no sabes qué se esconde (PC).

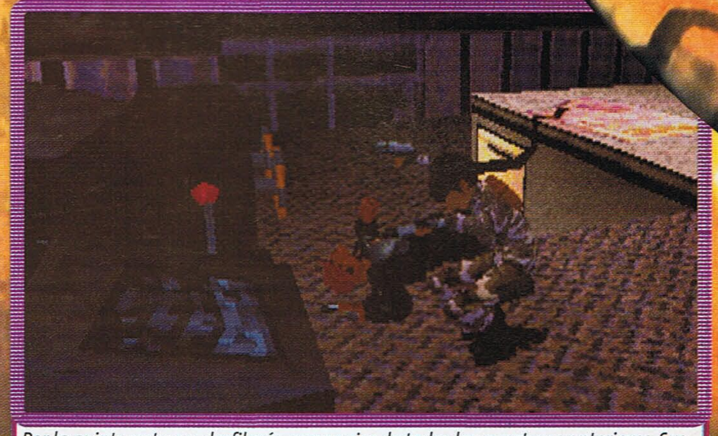
Si creías que Lara nos había abandonado tras su última aventura, ¡te equivocabas! Sus curvas peligrosas vuelven para derretir tu consola.

¡Ay, que nos tiemblan las pantorrillas, el esternón y hasta la campanilla! Ella, la diosa, la diva, la número uno, la bella, la intrépida, la dama virtual más real del planeta, ¡VUELVE! La quinta parte de *Tomb Raider* empieza a asomar su cabecita.

Lara Croft, la heroína más famosa del mundo del entretenimiento, desembarcará en una nueva ocasión en formato multiplataforma: en la última parte, la vida de Lara quedó en suspenso. **Todo parecía indicar que había muerto sepultada al quedar atrapada bajo una avalancha de piedras en el templo Horus, dentro de la gran pirámide.** La mayoría de fans entendieron que aquel era el final de la heroína emblema de Eidos. Era un digno final para una saga muy digna. Pero ¿quién se atrevería a matar a la dama de oro, una mujer que ha vendido, entre video juegos y merchandising, lo que no está escrito en los libros? Había que resucitarla de algún modo, ¡y tratándose de un videojuego, no era muy difícil! Al fin y al cabo, Lara es una especie de McGiver: podía haber salido abriéndose hueco entre las piedras con un cortaúñas; también podían haber recurrido a la táctica de "¡todo fue un mal sueño al final de una aventura de pesadilla!". O algo mucho más simple, ni molestarse en explicarlo: ¿que como está viva Lara? Pues claro, ¡es inmortal! Al fin y al cabo, se trata de una heroína virtual. Pero no, los diseñadores de Core han sido mucho más valientes y arriesgados. Sin embargo, algún fan descontrolado ha decidido comenzar esta última entrega con un presunto funeral en torno a la memoria de la particular Lara, a pesar de que su cuerpo nunca fue encontrado (un de-

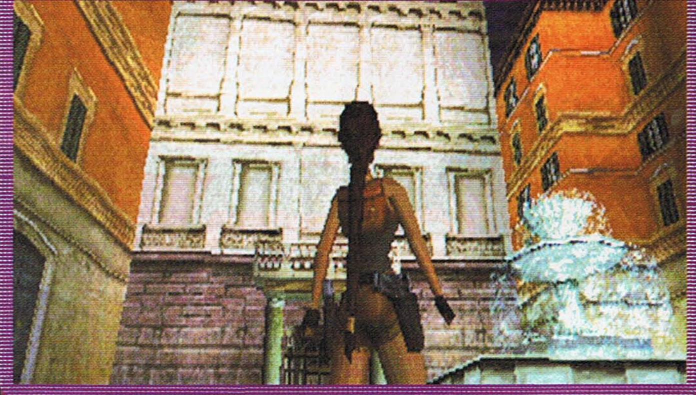
En esta nueva entrega, seguramente veremos a Lara con nuevos vestidos.


En su nueva aventura, Lara podrá abrir armarios y explorar en su interior (PS).


Por la quinta entrega, desfilarán personajes de todas las aventuras anteriores. Sus amigos recuerdan a Lara en su funeral, aunque su cuerpo no está presente (PS).

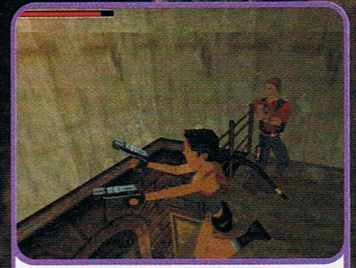

Se han trabajado bastantes detalles, como los efectos de iluminación (PS).


Recorres escenarios chulísimos de varias ciudades: Roma, Irlanda, Rusia... (PS).

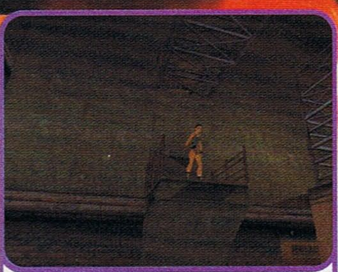

Roma es una ciudad de ensueño para vivir una aventura: con sus fuentes, su arte y sus calles vacías, querrás haberte ido con Lara hasta el Renacimiento (PS).


Aunque la nueva aventura de Lara suene a una remezcla de todas las anteriores...


... lo cierto es que se añadirán nuevos, escenarios, vehículos, movimientos...


... armas y hasta nuevos personajes, pero sobre todo una mayor interactividad...


... con el ambiente, lo que te hará meterte aún más en la historia (PC).


Lo de Core son los finales sorprendentes ¿conseguirán superar el último? (PC)


Lara añadirá nuevos movimientos a los ya conocidos, lo que incluye desplazamientos laterales por el suelo mientras utiliza dos armas a la vez (PC).

talle a tener muy en cuenta). Varios de sus amigos se juntan en la mansión Croft con el fin de recordar algunas de las hazañas que esta gran aventurera ha protagonizado a lo largo de su vida. La aventura está planteada como un flashback de la vida de Lara, pero del final no podemos revelarte nada: sólo que te esperan muchas sorpresitas...

Tomb Raider Chronicles consta de 4 aventuras que tienen lugar en escenarios muy diferenciados: en las calles de Roma, en una pequeña isla irlandesa, una torre de edificios de alta tecnología y un barco ruso. Suena bien, ¿eh?

Los desarrolladores dicen que el motor del juego utilizado en anteriores entregas ha sido modificado, con el fin de incrementar la calidad de su apartado gráfico y mejorar la jugabilidad, y que también ha sufrido importantes mejoras la Inteligencia Artificial. Los enemigos reaccionarán a cualquier sonido o movimiento que se produzca a sus alrededores.

Lo que sí es evidente a primera vista es que cuenta con un mayor número de detalles en los escenarios, una mejorada iluminación y un importante número de personajes y objetos. Además la interactividad con el entorno será mucho mayor. Por otro lado, Lara cuenta con movimientos adicionales: la arqueóloga será capaz de rastrear archivos, inspeccionar cajones y armarios, caminar por encima de un cable o balancearse a través de cuerdas suspendidas en el aire.

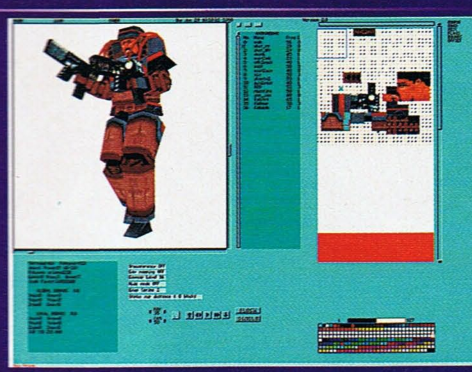
El rodaje de la nueva película de Lara (ver caja de info) ya ha comenzado, por lo que es posible que está nueva entrega incluya escenas del film.

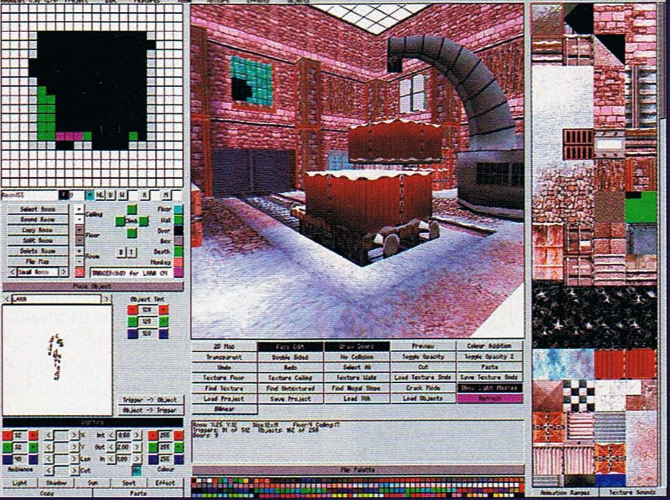
Y seguramente ahora te estarás preguntando: si íste es el funeral de Lara, ¿significa eso que la espectacular heroína no lucirá sus impresionantes curvas en la Playstation 2? En absoluto: ya hay incluso un proyecto cuyo nombre provisional (a la espera de uno menos visto) es *Tomb Raider: Next Generation*. Eso sí, para saber cómo llega desde su funeral hasta la PS2 tendrás que pasar por esta quinta parte. ¡Tachán!

Háztelo tu mismo: el editor de niveles

Buenas noticias para todos los fans de Lara. La versión de PC Tomb Raider: Chronicles viene con el editor de niveles de Core Designs. Tienes la posibilidad de construir aventuras de Tomb Raider con la misma herramienta de los desarrolladores.

Para que no te quedes atascado, en el tutorial encontrarás explicaciones detalladas de todos los pasos de diseño. Encontrarás más información en una página web que acompaña al programa.

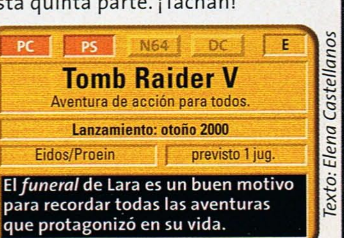

Editor de personajes: con esta parte del programa puedes cambiar el aspecto de los personajes del juego.


Editor de niveles: con este amplio programa puedes diseñar tus propios niveles de Tomb Raider y desarrollar enrevesados acertijos y trampas.

INFO
Angelina Jolie



El rodaje de *Tomb Raider* ya ha empezado. La encargada de dar vida a la heroína en la pantalla será la explosiva Angelina Jolie. Los productores se han propuesto ser muy fieles al personaje y crear un film tipo Indiana Jones. De momento están filmando en los estudios Piewood y, según rumores, Angelina se ha entrenado incluso con marines para aprender a disparar.


PC | PS | N64 | DC | E

Tomb Raider V
Aventura de acción para todos.

Lanzamiento: otoño 2000

Eidos/Proein | previsto 1 jug.

El *funeral* de Lara es un buen motivo para recordar todas las aventuras que protagonizó en su vida.

Texto: Elena Castellanos

¡La sexy Regina ha vuelto! Pero ahora, su aparición es más peligrosa que nunca.

La heroína y Dylan Mortan forman el equipo perfecto.

Tan guapa como en la primera parte, pero más preparada para luchar: Regina, la caza-dinos.

En estos terminales puedes salvar tu puntuación ¡e irte de compras si tienes pasta!

DINO CRISIS 2



El alosaurio salta precipicios. Con el impacto en el suelo, tiembla la tierra.



¡Serán caníbales! Los triceratops van detrás de tu jeep. ¡Pisa el acelerador!



La espada eléctrica no sólo es útil en la batalla. Aquí te sirve para abrir una verja.

Agotar toda la energía de la tierra no es ninguna tontería. Lo logró realizar el inventor de Third Energy, Dr. Kirk, después de mucho sufrimiento en el primer *Dino Crisis*. Ahora el gobierno comete el mismo error. Después de valorar los datos del doctor Kirk y volver a crear un reactor Third Energy, vuelve a aparecer un nuevo agujero en el tiempo, y el resultado: todo el complejo de laboratorios junto al reactor y una pequeña ciudad vecina desaparecen y retroceden hasta un territorio selvático de otros tiempos.

¡Madre mía la que hemos liado! Hay que mandar a un equipo de expertos a través del agujero del tiempo. Una vez allí deberán reunir información sobre los sucesos y traer de vuelta posibles supervivientes. Apenas ha montado la tropa sus tiendas en la selva, los primeros raptores ya están atacando. ¡Pero dadnos tregua, grandullones! Solamente Regina y sus compañeros de lucha, Dylan y David, pueden salvarse de la masacre. La misión parece estar condenada al fracaso. A partir de este momento tomas las riendas de la aventura: ¡no se trata de una situación demasiado alentadora para empezar!

Los gráficos de *Dino Crisis 2* se parecen más al *Resident Evil* que a su antecesor: los fondos no están hechos de objetos 3D, sino de imágenes renderizadas, que muestran una profusión de detalles.

El tema y el contenido muestran paralelismos con la primera parte, pero la jugabilidad de *Dino Crisis 2* va por otros derroteros: si los comparamos, la tranquila caza de dinosaurios se ha convertido ahora en una batida de adrenalina con el corazón a cien por hora y garantía de gotas de sudor. Si en la primera parte tenías que enfrentarte casi siempre a dos dinosaurios a la vez, en la nueva edición te las tendrás que ver con ¡una manada entera!

Además, la mayoría de los dinosaurios ya no se van a dejar coger tan fácilmente. Primero, son más rápidos que tú, y segundo, ¡te perseguirán ellos a ti! El que estos bichos presenten unos diseños perfeccionados no resulta solo más realista, también más emocionante: los sprints de tortuga por paisajes desérticos han pasado a la historia.



¡Cielos! Los pteranodones atacan en grupo desde el aire.

Un plesiosaurio busca comida en el agua. ¡Qué bien! ¡Regina lleva consigo su MGs!

La 'S' mayúscula del mapa sirve para salvar (Save) y como tienda (Shop).

Dylan sorprende con su metralleta al raptor en un salto.

Tendrás que enfrentarte con frecuencia al gigantesco T-Rex.

Bajo el agua es difícil controlar a Regina, y tú juegas con desventaja.

El pteranodón no se da por vencido. Pero Regina logra tirarle a un lado.

Él es el dinosaurio más grandote.

En la primera parte, velociraptors y therizinos se cruzaban en el camino de Regina. En *Dino Crisis 2*, once tipos de dinosaurios distintos harán que nuestra heroína no tenga un momento de paz. Menos mal que la cazadora y su colega Dylan también han aprendido algo: si la situación se pone difícil, esquivan la mordedura del dinosaurio con una combinación de teclas. Si Regina tenía que parar ante cada disparo, ahora puede disparar corriendo: se trata de un elemento que aumenta la velocidad. Algo nuevo: la chica llevará al mismo tiempo dos armas, y las podrá utilizar si quieres. El arma B suele tener poca distancia de disparo, pero demuestra un efecto inmediato en cuanto pulsas el botón.

Armas, munición, medicina y útiles objetos extras no se encuentran: se compran en distintos puntos de venta. El dinero necesario lo obtienes acabando con los dinosaurios. Cuanto más peligroso sea, más alto es el premio. Además, puedes aumentar tus ingresos con combos y obtendrás un bonus si atraviesas un área sin sufrir daño alguno.

Aparte de todo este follón, también tendrás que resolver acertijos, como en la primera parte, y encontrar distintos objetos y colocarlos en los lugares precisos. Numerosos minipuzzles harán que te estrujes el cerebro y que puedas descansar tus doloridos dedos de tanto pulsar.

Capcom está decidido a mejorar todos los detalles de su exitosa primera parte de *Dino Crisis*. De esta forma, la serie obtendrá un personaje nuevo y propio. Ya se verá si al final todas las promesas son ciertas, con el detallado test que encontrarás en los próximos números de SCREENFUN.

PC	PS	N64	DC	E

Dino Crisis 2
Aventura de acción.

Lanzamiento: finales de noviembre de 2000.

Capcom/Virgin | 1 jugador

Dino Crisis 2 podría convertirse en uno de los mejores juegos del año. ¡Rápido, con gancho e innovador!

Texto: Elena Castellanos.



La fuga de MONKEY ISLAND 4

En la cuarta parte de la serie de 'Monkey Island', el pirata Guybrush tendrá que vérselas con un tiburón inmobiliario ¡de lo peorcito!

El héroe Guybrush ante su restaurante de fast food: Planet Threepwood.

Con semejante representante de la comunidad pirata, ¡sálvese quien pueda!

Cuando Guybrush (dcha.) y Elaine vuelven de su luna de miel, no saben lo que les espera.

En el bar del ron tienes que vencer a este malvado pirata en un pulso.

Barba de fuego: el terrorífico pirata muerto LeChuck es el peor rival de Guybrush.

Tendrás que resolver un montón de acertijos ¡Haz rular esas neuronas!

Guybrush se las verá moradas para deshacer este entuerto.

La fuga de Monkey Island tiene lugar tan sólo unos meses después de su última aventura, *The Curse of Monkey Island*. Por si no lo recuerdas, Guybrush Threepwood había conseguido desposar a su querida Elaine Marley. Ambos navegaban hacia la puesta de sol mientras disfrutaban de su luna de miel. ¡Eran felices y todos los días comían perdices! El problema es que mientras Elaine está haciendo realidad su amor en el Caribe, la gente de su isla la da por muerta. ¡No, si ya no puede uno ni irse de luna de miel a gusto!

Así que cuando la pareja vuelve después de tres meses (muy bien aprovechados) a la isla de Melle, se encuentran con que su casa, la mansión de la gobernadora, está siendo demolida. ¡No es que les hayan robado, sino que directamente no hay casa! Y mientras, el malvado Charles L. Charles pone todo su empeño para ser gobernador de la isla...

Elaine acude a las instancias pertinentes para declarar que no está muerta y su amado se queda encargado de parar el proceso de demolición de la casa. Para ello deberá resolver una serie de puzzles. Mientras, Guybrush descubre que algo chungo está pasando: un misterioso hombre de negocios llamado Ozzie Manrill ha estado comprando casi toda la tierra del Caribe. Este tiburón inmobiliario tiene en mente construir un enorme parque temático para turistas, lleno de tiendas de souvenirs y restaurantes de comida rápida. ¡Puagh! Con bares del tipo *Starbuccaneer's* o *Planet Threepwood* ¡se acabó el encanto de la isla!

Y aún hay más: los piratas establecidos tendrán que hacer de gerentes y hacer espectáculos para los niños. Ozzie tiene que amansarles: con un talismán vudú de nombre *La última ofensa*, los piratas le

Los cuatro 'Monkey Island'



1990: El secreto de Monkey Island *gustó a los usuarios del Amiga y PC con su ingeniosos juegos de palabras.*



1992: en **Monkey Island 2: la venganza de LeChuck,** *Guybrush buscó el llamado tesoro de los piratas Big Whoop.*



1997: los gráficos y la jugabilidad de **The Curse of Monkey Island** *le convirtieron en la mejor aventura del año 1997.*



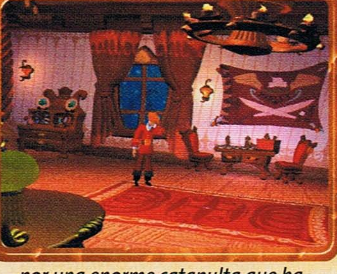
2000: con **La fuga de Monkey Island,** *LucasArts quiere volver a hacer la mejor aventura del año.*



El héroe Guybrush y su esposa Elaine llegan sin sospechar nada malo...

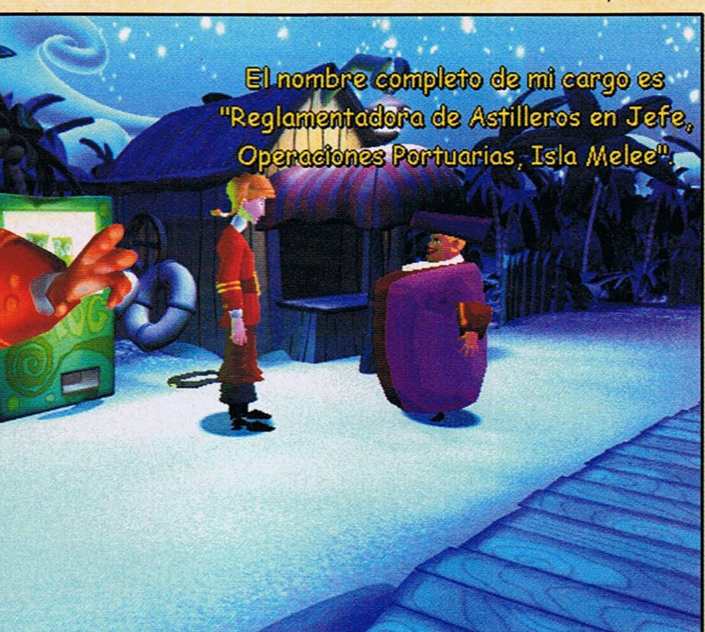


...para enterarse de que la villa entera ha sido destrozada...



...por una enorme catapulta que ha activado inocentemente un pirata.

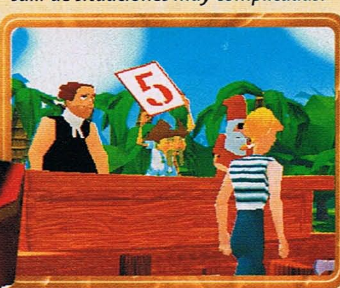
Guybrush Threepwood es un lobo de mar de muy buen ver.



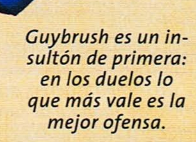
¡Cuidadito con lo que dices! En los diálogos puedes escoger las preguntas y respuestas de tu querido pirata. Y recuerda que todo lo que digas podrá ser usado en tu contra.



Atrapado sin salida: tu pirata deberá salir de situaciones muy complicadas.



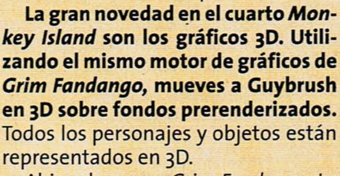
Perdedor: Threepwood ha perdido en los saltos de arrecifes.



Guybrush es un insultón de primera: en los duelos lo que más vale es la mejor ofensa.



Por cada insulto al contrario, hay una respuesta adecuada...



obedecen, pero sus piezas están repartidas por la isla. Guybrush ha de encontrar todas las piezas del talismán, porque sólo así se puede parar la venta total del Caribe. El pirata zombie LeChuck también está aquí.

La gran novedad en el cuarto *Monkey Island* son los gráficos 3D. Utilizando el mismo motor de gráficos de *Grim Fandango,* mueves a Guybrush en 3D sobre fondos prerenderizados. Todos los personajes y objetos están representados en 3D.

Al igual que en *Grim Fandango,* tu héroe va en busca de importantes objetos que más tarde necesitará para resolver ciertas situaciones. El inventario, en el que Guybrush guarda todos los objetos, también ha sido modificado. Los ítems se ordenan en un círculo 3D giratorio y se pueden combinar desde allí. Hablarás con el resto de los personajes igual que antes, escogiendo una frase de varias ya prefijadas.

Las luchas vuelven a ser un elemento central del espectáculo pirata. Esta vez no sólo hay que meterse en duelos de espadas: tendrás que salir airoso de campeonatos de pulsos. El vencedor podrá despacharse a gusto poniendo verde a su oponente ¡en su cara! Como acostumbran, estos enfrentamientos representan una pincelada de humor, pero la labia de los personajes promete traer a las casas un montón de risas a partir de mediados de noviembre.

PC | PS | N64 | DC | E

La fuga de Monkey Island
Aventura para todos.

Lanzamiento: noviembre 2000.

LucasArts/EA | planeado 1 jugador

Piratería 3D: la cuarta aventura de Guybrush Threepwood iza las velas. Su objetivo es partirte de risa.

Texto: Elena Castellanos.



En un mapa general muy claro exploras la isla correspondiente.

SILENT SCOPE



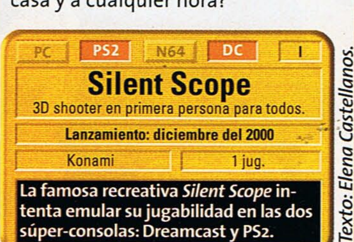
El juego Silent Scope *tuvo problemas para ser mostrado en la feria de videojuegos E3 por su extrema violencia.*

Un franco-tirador con nervios de acero y pulso perfecto es la única alternativa para parar los pies a un grupo terrorista que ha secuestrado al Presidente y a su familia. ¡Al loro!

La famosa recreativa *Silent Scope* se prepara para tomar forma en la Dreamcast y en Playstation 2. El argumento es muy simple y seguramente ya lo conoces: ¡debes salvar a la familia del Presidente de la amenaza de un grupo terrorista perfectamente organizado! Para ello, necesitas tiempo (¡y lo tienes contado), un rifle de alto alcance con mira telescópica y sobre todo ¡mucha, mucha puntería!

Tanto en su versión de PS2 como en Dreamcast, el juego calca la versión arcade de las recreativas. *Silent Scope* es pura jugabilidad: el tiempo corre mientras tienes que apuntar y disparar a todos los terroristas que una estratégica flecha te va indicando. Primero empezarás liquidando a los que están encima de los tejados. Después te subirás a un coche y dispararás desde allí a los malos motorizados. También harás una visita al campo ¡y no de vacaciones!: a una mansión y a unos lúgubres almacenes donde está el jefe final, o sea el número uno, el que ha montado todo este tinglado. Te lo montarás de día y de noche (con infrarrojos) y tendrás siempre la presión del tiempo cayendo sobre ti porque, o los matas en un tiempo muy limitado, o ¡la cosita se pone fea y 'Game Over'!

La pena es que no dispondrás de la famosa escopeta con mirilla de la recreativa, pero ¿qué importa si podrás disfrutar de este adictivo juego en tu casa y a cualquier hora?



PC | **PS2** | N64 | **DC** | I

Silent Scope
3D shooter en primera persona para todos.
Lanzamiento: diciembre del 2000
Konami | 1 jug.
La famosa recreativa *Silent Scope* intenta emular su jugabilidad en las dos súper-consolas: Dreamcast y PS2.

Texto: Elena Castellanos.



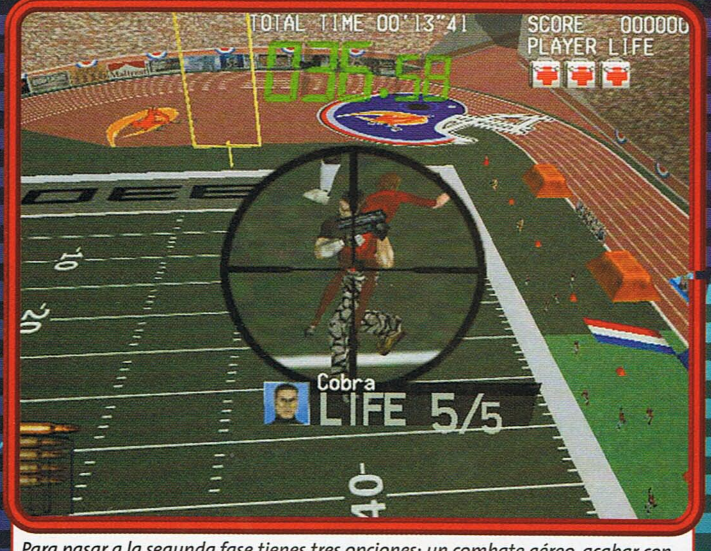
Tanto los gráficos de PS2 como los de Dreamcast no tienen nada que envidiar a los de la recreativa de Konami (PS2).



¡Por las nubes! Algunos malotes están en los rascacielos, pero otros directamente están surcando los cielos (PS2).



Además del modo historia, tienes un modo entrenamiento. Dispara a las chicas armadas y cuidado con el resto (DC).



Para pasar a la segunda fase tienes tres opciones: un combate aéreo, acabar con un tipo que está sobre los tejados o con un 'improvisado' jugador de fútbol (PS2).



También hay persecuciones en coche, pero lo tuyo sigue siendo disparar (DC).



Si eres alcanzado, la pantalla se volverá roja y verás bajar tu nivel de salud (DC).



Entra en la comunidad del entretenimiento interactivo. Te cruzarás por los pasillos con los personajes más fascinantes. Tendrás licencia para curiosear por todas partes, jugar on-line o probar las últimas novedades. Descubre todo lo que se está cociendo en el mundo de los videojuegos. A partir de ahora, no sucederá nada sin que tú te enteres.

eresMas

Oniric.com

donde sucederá todo

INSANE

23913

NO LIMITS · NO RULES · NO ROADS

¿Alguna vez has deseado conducir un coche a toda caña sin preocuparte por nada? 'Insane' es la respuesta: ¡locura y velocidad!



La vista en el interior del vehículo es algo incómoda cuando se trata de esquivar los golpes ajenos.



¡Qué caos! Menudos choques en cadena se montan, ¡nadie respeta a nadie!



No te preocupes, parece un abismo pero en realidad hay camino, y si no ¡a volar!



A ver qué tienes ahí... verás los bajos de tu máquina todo el tiempo.

Con este camión, un poco de habilidad y dos gotas de locura, la bandera, los check points y el primer puesto llevan tu nombre escrito.

Sano, lo que se dice sano, precisamente no es. Pero divertido ¡todo lo que puedas imaginar! Un montón de lunáticos dentro de coches todo-terreno compitiendo en las más locas carreras. Se trata de poner a prueba la resistencia de tu vehículo y de ¡tus oponentes!

Tienes siete modos para hacer el cabra loca. Se incluye el clásico 'captura la bandera' en el que deberás conseguir llevar el máximo tiempo posible la bandera de Codemasters a la vez que subes por pendientes empinadísimas, haces quiebros y buscas check points donde conseguir puntos por aguantar la bandera como un campeón. Y para contrarrestar, en el modo 'devuelve la bandera' deberás hacerte con la bandera y llevarla después corriendo hasta su sitio. Ambas pruebas son divertidísimas, porque el resto de conductores se alían cerrándote el paso y atacándote por distintos lados, para impedir que consigas tu objetivo. Y tú mientras, enarbolas la bandera o luchas como el que más por ella. En el modo 'jamboree' tienes que ser el primero en activar un check point, mientras que en 'gate hunt' tienes que activar todos los check points que pilles antes que tus compañeros. Hay también un modo de destrucción para que muerdas el polvo ¡o hagas que lo muerdan! Y por último hay circuitos normales en los que se trata de ser el más rápido (aunque también puedes utilizar las malas artes contra tus competidores).

Tienes 25 vehículos distintos a elegir entre coches 4x4, camiones e incluso deportivos. Pueden competir hasta 8 jugadores en red ¡lo que lo hace mucho más divertido! y además Codemasters promete currarse un estupendo modo multiplayer por Internet. Todo parece indicar que *Insane* barrerá en PC mezclando locura y conducción, habilidad y estrategia, pero lo sabremos mejor en diciembre. ¿Estás lo suficientemente loco como para conducir en *Insane*?

PC	PS	N64	DC	E

Insane

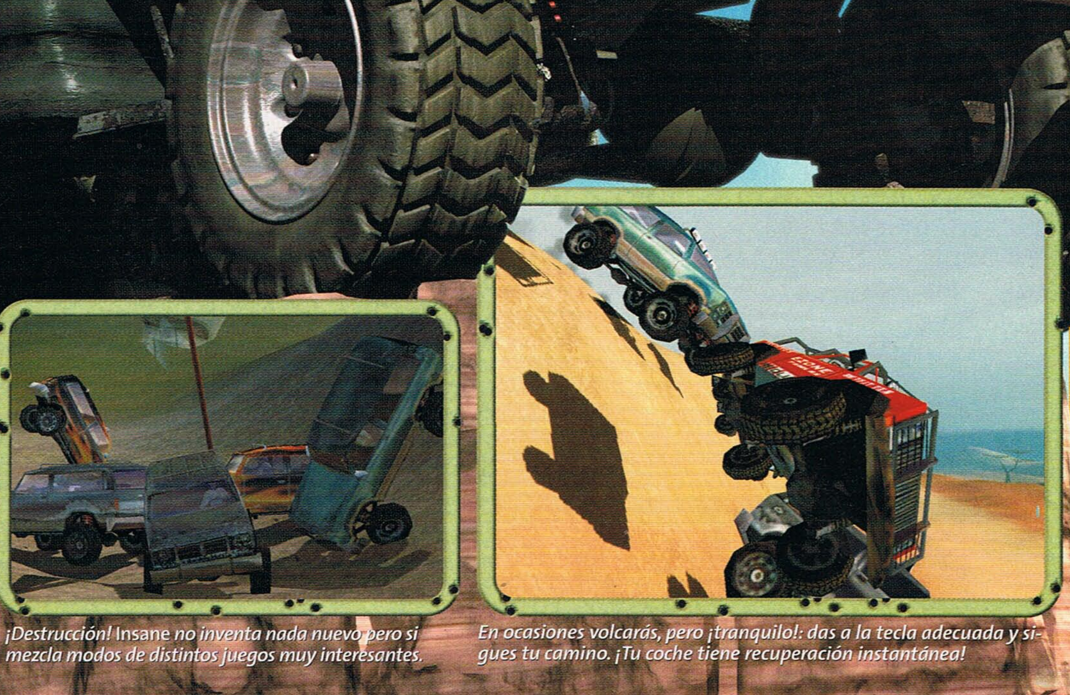
Carreras destructivas para todos.

Lanzamiento: diciembre del 2000

Codemasters	Previsto 1-8 jug.

Coches todo-terreno, destrucción y pruebas loquísimas a punto de aterrizar en tu PC: ¡una fórmula infalible!

Texto:: Elena Castellanos



¡Destrucción! Insane no inventa nada nuevo pero si mezcla modos de distintos juegos muy interesantes.

En ocasiones volcarás, pero ¡tranquilo!: das a la tecla adecuada y sigues tu camino. ¡Tu coche tiene recuperación instantánea!

The Legend of Dragoon

¡Alimento para los fans del rol en el horizonte! ¡A las lianas y a toda caña!

De ensueño... pero este idilio es engañoso. En tales lugares pintorescos también puedes caer entre las garras de los malos.

El destino puede ser muy duro: un monstruo negro ha asesinado al padre de Dart. Cuando el joven vuelve a su tierra natal, se entera de que ha sido incendiada. Aún peor: su novia de juventud, Shana, ha sido secuestrada por una malvada armada. La liberación de su bellísima amada de la prisión de Hellena es el principio de un largo viaje por el reino de fantasía. Con su espada, sus poderosos hechizos y algo de ingenio, tu héroe ha de hallar la solución a muchos acertijos y sobrevivir a varias batallas en el curso de la aventura. Para ello cuenta con el apoyo de unos duros acompañantes, entre ellos, la piernas largas Rose (a la izquierda).

Batallas y magia: ¿te suena de algo? Si ya has jugado a *Final Fantasy* volverás a sentirte como en casa. **Sony se ha ayudado de la querida serie de rol de Squaresoft: tanto los bien ambientados paisajes y los lugares, así como los personajes y la historia épica resultan muy familiares.** Sin embargo, el sistema de lucha es bastante más distinto. Así, para los ataques necesitarás un pulgar ágil y hacerlo todo a tiempo para que los ataques sean certeros.

El hecho de que, por lo demás, no se ofrezcan muchas novedades, no molesta demasiado. *The Legend of Dragoon* tiene ya todos los ingredientes para una buena aventura y promete ofrecer un entretenido juego de rol. Si todo eso es suficiente para que acabe en la cumbre del género, se sabrá en diciembre. Entonces, todos los luchadores de dragones que habitan en este país podrán echar mano de sus armas y enfrentarse al reto.

En el juego encontrarás perlas: con ellas los de tu tropa se convierten en dragones.

El gran estallido: ataques de magia con una fascinante representación gráfica.



El meollo de la ciudad: en los centros te puedes relajar y ver muchas cosas.

PC | PS | N64 | DC | E/I

The Legend of Dragoon
Juego de rol.
Lanzamiento: diciembre 2000
Sony | Planeado para 1 jug.

Mejor una buena imitación que una mala creación: los fans de *Final Fantasy* desenvainarán las espadas.

Texto: Elena Castellanos.

Stupid Invaders

A Ubi Soft le gusta lo raro y presenta a cinco aliens locos para hacernos reír.

¡Vaya pintaza el salchichón!

Etno (izq.) y sus colegas observan fascinados la oferta de programas de la caja tonta de los humanos (todas las imágenes son de PC).

Etno, Gorgeous, Stereo, Candy y Bud son alienígenas de dibujos: coloridos, majetes y algo tontainas. Los cinco simpáticos extraterrestres tienen un problema con su nave y aterrizan en la tierra, en una antigua villa. Nada bueno para estos seres del espacio, porque aquí les espera el doctor S, que es un cazador de alienígenas conocido, y bastante malvado. Junto a él, su todavía mas malvada asistente Bolok.

Para que estos extraños visitantes de la tierra no acaben su vida conservados en formol, tendrás que poner en marcha tus células grises y llevar a los cinco muchachotes lejos de todos los peligros. En el transcurso de la acción de *Stupid Invaders* vas alternando entre el control de uno y otro alienígena. **En la mejor tradición de aventuras, tu tropa de humor reacciona con cada clic del ratón, atraviesa 120 habitaciones, charla con 50 personajes, y reúne importantes objetos.** Con los tesoros reunidos podrás resolver divertidos acertijos y cumplir enrevesadas misiones. Como preludio, el juego ofrece una gran cantidad de secuencias intermedias con tiras de cómic llenas de color.

Aunque en nuestro país no son muy conocidos, puede que ya los hayas visto alguna vez. La tropa monta de las suyas desde una serie de dibujos animados conocida: *Una casa para aliens* (si tienes parabólica, tal vez la conozcas). Además, también existe una serie de cómics. ¡No tardarán en parecerte muy simpáticos.



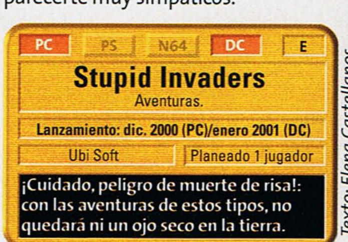
El malvado Bolok caza aliens con una peligrosa pistola de láser.



Malvado plan: Etno echa una botella con un raro líquido por la chimenea...



...y hace que Papá Noel se derrita. ¿Dónde están mis regalos?



PC | PS | N64 | DC | E

Stupid Invaders
Aventuras.
Lanzamiento: dic. 2000 (PC)/enero 2001 (DC)
Ubi Soft | Planeado 1 jugador

¡Cuidado, peligro de muerte de risa!: con las aventuras de estos tipos, no quedará ni un ojo seco en la tierra.

Texto: Elena Castellanos.

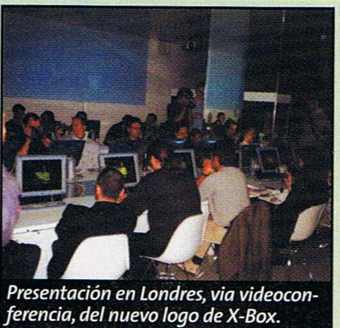


Midnight screams
college cover murder
Local children missing and trail
National News
LAS LEYENDAS
NUNCA MUEREN
ESTRENO
27
OCTUBRE
LEYENDA URBANA 2
URBAN LEGENDS
FINAL CUT
PHOENIX PICTURES PRESENTA UNA PRODUCCION DE NEAL H. MORITZ/GINA MATTHEWS UNA PELICULA DE JOHN OTTMAN "URBAN LEGENDS: FINAL CUT" JENNIFER MORRISON MATTHEW DAVIS HART BOCHNER JOSEPH LAWRENCE
ANTHONY ANDERSON y LORETTA DEVINE MUSICA DE JOHN OTTMAN EDITADA POR JOHN OTTMAN, ROB KOBRIN DISEÑADOR DE PRODUCCION MARK ZUELZKE DIRECTOR DE FOTOGRAFIA BRIAN PEARSON PRODUCTORES EJECUTIVOS NICHOLAS OSBORNE, BRAD LUFF COPRODUCTOR MICHAEL McDONNELL
PHOENIX PICTURES
PRODUCIDA POR NEAL H. MORITZ, GINA MATTHEWS, RICHARD LUKE ROTHSCHILD ESCRITA POR PAUL HARRIS BOARDMAN & SCOTT DERRICKSON DIRIGIDA POR JOHN OTTMAN
COLUMBIA TRISTAR FILMS DE ESPAÑA, S.A.
VISÍTANOS EN: http:/www.columbia-tristar.es
PENDIENTE DE CALIFICACIÓN POR EDADES

Nuevo logo de X-Box

Microsoft presentó el logo definitivo de la X-Box y las desarrolladoras que trabajarán para ellos.




Presentación en Londres, vía videoconferencia, del nuevo logo de X-Box.


150 de las mejores desarrolladoras han firmado acuerdos con Microsoft.

Horas antes del inicio del Tokyo Game Show (22 de septiembre en Japón). Microsoft mostró a la prensa el que ya es su logo definitivo. El anuncio se celebró en San Francisco en un acto de presentación en el que la compañía aprovechó para mostrar los juegos que ya estaban desarrollados. Más de 150 compañías de alrededor de todo el mundo - incluyendo Acclaim, Activision, Bandai, Capcom, Core Design, Eidos Interactive, Hudson Soft, Infogrames, Konami, Namco, Neversoft, Sierra, THQ, Ubi-Soft, etc están realizando juegos para la futura consola. Desde la compañía, tienen muy claro que tan importante o más que las especificaciones técnicas de la máquina, son los juegos desarrollados para la misma. Por este motivo, hacen tanto hincapié en trabajar con las mejores desarrolladoras del mundo. La X-Box no saldrá hasta el otoño del 2001.

¡No podemos esperar más!



¡No me mires!

Webcam reaccionaria


La Webcam Vision Command transmite30 imágenes por segundo.

La nueva webcam *Vision Command* de Lego puede programarse una vez instalada en tu PC de tal forma que reaccione al movimiento, la luz e incluso ¡el color! Está tranquilita hasta que detecta movimiento y ¡zas, a grabar a quien se acerque a tu equipo! Graba hasta 30 imágenes por segundo e incluye una conexión USB.

De esta forma se puede usar, por ejemplo, como cámara de vigilancia ¡Ay de quien entre en tu cuarto cuando no estés! Combinado con otro de los ingenios de Lego, el *Robotics Invention System*, el robot puede incluso aprender a *ver* ¿Dónde vamos a llegar con máquinas tan listas?

Info: *www.legomindstorms.com*



www.gameloft.ya.com



www.area66.com

Gameloft y Area 66

Internet está con los jugones hispanoparlantes

La comunidad de jugadores online en España está creciendo a pasos agigantados y ¡ahora podrán disfrutar de dos nuevos portales de juegos totalmente en castellano! Area66 *(www.area66.com)* es una web dedicada exclusivamente a los jugadores y al mundo de los videojuegos, en la que se pueden encontrar juegos on-line, noticias, análisis, previos, entrevistas, reportajes, mensajería SMS ... Cuentan con una gran experiencia, ya que su equipo ha sido el encargado de montar las zonas de juegos online de todas las Campus Partys

GameLoft es un portal especializado en el juego, con presencia mundial y diseñado para jugadores de todos los niveles. Está localizado en 12 países y ofrece un contenido adaptado a las necesidades de cada comunidad de juegos particular. En GameLoft, los usuarios de videojuegos tienen un punto de encuentro en el que pueden encontrar noticias, trucos y atajos, calendario de acontecimientos importantes, listas de éxitos, tiendas y parches... Estará activo a finales de octubre. *(www.gameloft.ya.com)*.

¡Échate unas partidolas online!

Esas buenas vibraciones...

Un ratón que vibra al pasar sobre las aplicaciones.

Si eres de los que no tienes mucho tino a la hora de abrir los programas con el ratón, tenemos buenas noticias para ti: el nuevo ratón óptico de Logitech ¡es sensible al tacto! Vibra cuando pasas sobre los iconos en las aplicaciones del entorno Windows y en Internet. ¿Será que se pone nerviosito? Si el usuario pasa por encima de elementos como menús, símbolos o iconos, siente una vibración y ¡zas! a presionar que ya lo has pillado.

Notarás paso a paso tu recorrido por menús y cuadros de diálogo.

Aparte de este ingenioso ratón de diseño ergonómico, Logitech presenta una gama de ratones encaminados a cubrir todo tipo de demandas. Si quieres más información, consulta su página web: *www.logitech.com*

Al pasar sobre los iconos de Windows, notarás una vibración en el ratón ¡ya puedes presionar!


El diseño asimétrico del ratón está pensado para adaptarse a tu mano.

Jamma 2000: ¡Recréate!

Feria de recreativas en Japón – Sega la mejor.

En lugar de querer demostrar su superioridad en la feria de *Tokyo Game Show 2000*, Sega desveló muchas novedades en la feria de recreativos *JAMMA*.

Konami presentó un montón de juegos de música para la recreativa Naomi compatible con la Dreamcast, y además anunció que habría conversiones para la consola doméstica con casi toda seguridad de la simulación de batalla aérea *Strike Fighter*, la competencia de *Beatmania*, *Cracking DJ* y el shooter *Confidential Missions*.

Capcom también mostró su poderío en la recreativa Naomi y nos adelantó una rápida conversión del juego 3D *Rival Schools* y el antiguo juego de lucha *Capcom Vs. SNK*.

Namco va a dos bandas y presentó una variante de red de *Ridge Racer 2* (en un sistema de hardware de 246 parecido a la Playstation 2) así como el dificilísimo juego de acción de Naomi *Ninja Assault*.

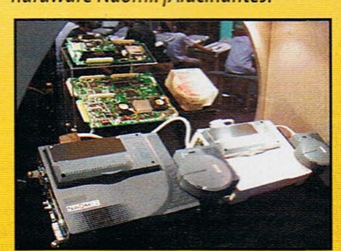
El hardware de Sega que sustituirá a la recreativa, Naomi 2, también fue presentado, pero sin que pudieramos ver todavía juegos. Aunque ya sabemos que está en desarrollo un nuevo *Virtua Fighter* y el *Virtua Striker 3*. Naomi2 se diferencia de la Dreamcast sobre todo por su potente memoria, un total de 96 MByte RAM.



Tanto Capcom (Rival Schools) como Namco (Ninja Assault) mostraron...



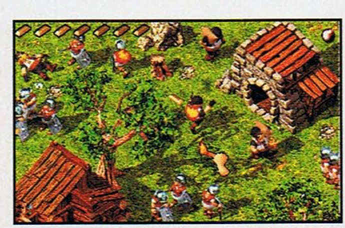
... nuevos juegos de acción para el hardware Naomi. ¡Alucinantes!



Habrá nuevos juegos para aprovechar el potente hardware Naomi 2.

¡Al ladrón!

Navegando y jugando



Con la antorcha en la mano pondrás a los ladrones al rojo vivo.

Diversión sin parar: a partir de ya, Blue Byte tiene preparado un magnífico juego de acción para bajarse de la red. Encontrarás el juego de 4 MB *The Settlers: Smack A Thief!* en la dirección de internet *www.bluebyte.net*. Tu misión es muy simple: tienes que sacar el máximo de oro posible. Los ávidos vikingos te atacarán e intentarán hacerse con el metal noble. Por suerte tienes al mando una tropa de soldados romanos, que defiende tu oro con bombas y antorchas y recupera territorio.



Como troncos: tus romanos se echan una siestecita.

España triunfa en el Campeonato Pokémon

Sergio García finalizó en tercera posición en el campeonato mundial

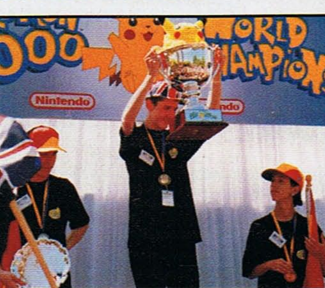


La final del campeonato Mundial Pokémon tuvo lugar los pasados días 20, 21 y 22 de septiembre en el Pokémon Park 2000 dentro de un festival que dió comenzó el 12 de septiembre con la llegada al puerto de Sidney del barco pirata Pokémon del que desembarcaron las más emblemáticas mascotas.

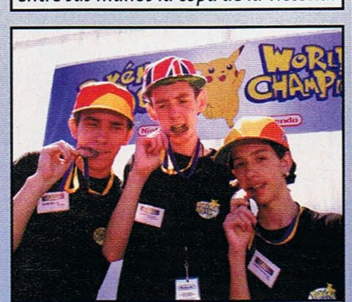
En estas fechas, los campeones Pokémon de ocho países pusieron a prueba su habilidad para determinar quien sería el Campeón Mundial de Pokémon 2000. Al final de la competición, el británico Darryn Van Vuuren conquistó el oro, la segunda posición fue para el alemán Edwin Krause. Y en el tercer puesto ¡un español! el madrileño Sergio García consiguió la medalla de bronce. El Pokémon Park reunió a más de 150.000 aficionados. Además de la final del campeonato, aficionados de todas las edades y nacionalidades compitieron en torneos de cartas, de videojuegos y disfrutaron del espectáculo en vivo Pokémon Team Rocket celebrado en la discoteca Pokémon.



El madrileño Sergio García consiguió una muy meritoria tercera posición.



El británico Darryn Van Vuuren alza entre sus manos la copa de la victoria.



Los tres finalistas en el podium mostrando sus medallas. (Sergio a la dcha.).

TELEGRAMA

Trust Ami Mouse Optical



Trust nos presenta su nuevo ratón óptico Ami. El avance de la tecnología en el campo de los ratones está haciendo la vida del usuario cada vez más fácil. Como utiliza un sensor óptico, este producto no contiene una bola, con lo cual el ratón dura mucho más. El Ami tiene un diseño ergonómico y posee cinco botones. Los dos botones que se encuentran en el lateral son programables y permiten al usuario manejarlo rápidamente con el pulgar.

Sight Fighter Wireless



Los productos inalámbricos están cada vez más en alza por su comodidad a la hora de manejar ordenadores y consolas. Trust Computer Products lanzará en breve uno de los primeros gamepad inalámbricos del mercado de PC: el *Sight Fighter Wirel*. Este gamepad digital inalámbrico incorpora la tecnología punta de Trust y resulta muy cómodo al carecer de cables.

En noviembre, el Simo.



Del 2 al 7 de Noviembre, tendrá lugar en el Parque Ferial Juan Carlos I la quadragésima edición de la Feria Internacional de Informática, Multimedia y Comunicaciones: el Simo TCI.

La feria ocupa una superficie neta de 55.000 metros cuadrados ¡el total de los ocho pabellones que tiene el recinto! y cuenta con más de 600 expositores. Los dos primeros días estará abierta sólo para profesionales mientras que los dos últimos días podrán acudir tanto profesionales del sector como curiosos y aficionados. Además de los habituales apartados dedicados a tecnologías de la Información, aplicaciones profesionales, informática de ocio y entretenimiento, telecomunicaciones, ofimática, reprografía, área Macworld, área autodesk, publicaciones y e-business, el Simo incluye atractivas jornadas técnicas, este año fundamentalmente centradas en el comercio electrónico.



Vuestro TOP 5



1 FINAL FANTASY VIII

10 DIABLO II



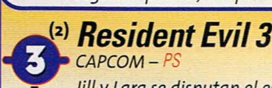



1 Final Fantasy VIII
SQUARE – PS, PC
(1) Es el nº1... ¡y aventaja a sus inmediatos perseguidores por muchos votos!

2 (5) Metal Gear Solid
KONAMI – PS, GBC
Snake se arrastra sigilosamente hasta el segundo puesto, sin que nadie le vea.




3 (2) Resident Evil 3
CAPCOM – PS
Jill y Lara se disputan el estrellato... ¡pero Jill cuenta con la ayuda de Nemesis!

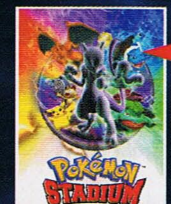



4 (3) Tomb Raider IV
CORE DESIGN – PS, PC, DC
Lara sigue siendo una de las grandes favoritas de los lectores... ¡y las lectoras!




5 (4) Pokémon
GAME FREAK– GB
Entre los 5 primeros no podía faltar Pikachu. ¡Es el paladín de Nintendo!

6 (17) Gran Turismo 2
POLYPHONY DIGITAL – PS
Los lectores no se deciden: un mes lo mandan al 17, y otro... ¡a la cabeza!







7 (7) Zelda: Ocarina of Time
NINTENDO – N64
El apuesto elfo conquista a todos los que le conocen. ¡Es el mejor juego de N64!




8 (12) FIFA 2000
EA SPORTS – PC, PS
Con la liga en marcha, FIFA 2000 es el juego ideal para revivir los mejores partidos.

9 (10) Pokémon Stadium
NINTENDO/GAME FREAK – N64
"¡Ve, Charmander, patéale el trasero!". ¡El combate pokémon sigue su curso!

10 (9) Diablo II
BLIZZARD – PC
¡Ha batido récords de ventas! Blizzard vuelve a demostrar su maestría.

Sistema TOP 5



PC

1. **Diablo II** – BLIZZARD – Rol de acción y cacería de monstruos
2. **The Sims** – MAXIS – Simulador de vida diaria
3. **Commandos** – PYRO STUDIOS – Estrategia militarista
4. **Age of Empires 2** – MICROSOFT – Estrategia histórica en tiempo real
5. **Quake III** – ID SOFTWARE – Shooter explosivo



PLAYSTATION

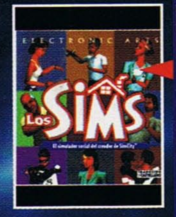
1. **Final Fantasy VIII** – SQUARE – Rol de diseño
2. **Metal Gear Solid** – KONAMI – Aventura de espionaje e infiltración
3. **Resident Evil 3** – CAPCOM – Horror súper zombi
4. **Tomb Raider IV** – CORE DESIGN – Aventura de acción y exploración
5. **Gran Turismo 2** – POLYPHONY DIGITAL – Conducción deportiva




NINTENDO 64

1. **Zelda: Ocarina of Time** – NINTENDO – Rol de acción y fantasía
2. **Pokémon Stadium** – NINTENDO/GAME FREAK – Poké-lucha
3. **Perfect Dark** – RAREWARE – Shooter y espionaje en primera persona
4. **Donkey Kong 64** – RAREWARE – Jump&run bananero
5. **Resident Evil 2** – CAPCOM – Horror zombi

P 20



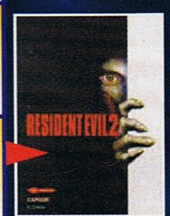

11 (8) ***Los Sims***
MAXIS – PC
Con la nueva expansión en la calle, Los Sims no tardarán en escalar puestos...



12 (16) ***Commandos***
PYRO STUDIOS – PC
Nadie quiere hacer la mili, pero para jugar al Commandos, ¡todos se apuntan!



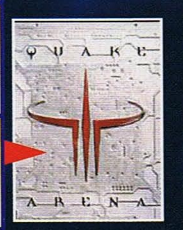

13 (6) ***Driver***
REFLECTIONS – PS, PC
Entre Driver y Gran Turismo anda el juego... ¿Cuál acabará imponiéndose?



14 (15) ***RE: Code Veronica***
CAPCOM – DC
La aventura de Claire y Chris se ha convertido en la favorita de DC. ¡Lógico!



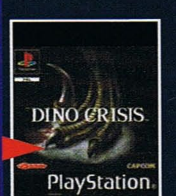

15 ***Silent Hill***
KONAMI – PS
¡VUELVE! De las espesas nieblas de Silent Hill, surge un hombre con una barra de hierro...

16 (14) ***Resident Evil 2***
CAPCOM – PC, PS, N64, DC
Claire luce palmito por casi todas las plataformas en este clásico del horror.



17 (11) ***Age of Empires II***
MICROSOFT – PC
Explorar mapas, explotar recursos, expandir territorios... ¡y exterminar enemigos!



18 ***Quake III***
ID SOFTWARE – DC
¡VUELVE! ¡Boom! Con una explosión, Quake III vuelve a la lista, ¡metiendo ruido!




19 ***Perfect Dark***
RAREWARE – N64
Joanna ha mandado a la SpyCam a explorar la lista, y se nos ha quedado aquí.

20 ***Dino Crisis***
CAPCOM – N64
¡VUELVE! ¿Alguien se había olvidado de Regina? ¡Sus fans la aupan de vuelta a la lista!



DREAMCAST

1. ***RE: Code Veronica*** – CAPCOM – Horror zombi peliculero
2. ***Soul Calibur*** – NAMCO – Lucha 3D con espadas
3. ***Virtua Tennis*** – SEGA – Simulador de tenis
4. ***Dead or Alive 2*** – TECMO – Lucha 3D neumática
5. ***Crazy Taxi*** – SEGA – Velocidad enloquecida




GAME BOY

1. ***Pokémon*** – GAME FREAKS – Rol y coleccionismo
2. ***Tomb Raider*** – CORE DESIGN – Aventura de exploración arqueológica
3. ***Metal Gear Solid*** – KONAMI – Aventura de espionaje e infiltración
4. ***Zelda IV:** Link's Awakening* – NINTENDO – Rol de acción fantástico
5. ***Wario Land 3*** – NINTENDO – Jump&run clásico

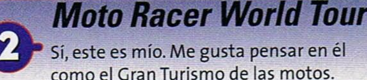


Juegos para una isla desierta

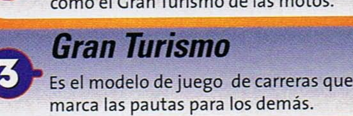
¿QUÉ CINCO JUEGOS TE LLEVARÍAS A UNA ISLA DESIERTA?
Bertrand Gibert

Director de desarrollo de Delphine Software

Bertrand Gibert ha participado en infinidad de títulos de éxito, como *Moto Racer World Tour, Flashback, Fade 2 Black, Dark Stone*... Le costó mucho tener que elegir sólo cinco juegos, y se empeñaba en elegir cinco de estrategia, cinco de carreras, cinco de aventura... ¡Leñe, Sr.Gibert, que no hay sitio para tantos!

1. ***Command&Conquer*** – Eso de poder mover tantas unidades a la vez fue para mí toda una revelación.



2. ***Moto Racer World Tour*** – Sí, este es mío. Me gusta pensar en él como el Gran Turismo de las motos.



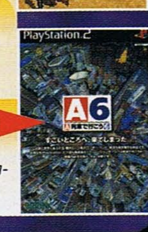

3. ***Gran Turismo*** – Es el modelo de juego de carreras que marca las pautas para los demás.
4. ***Day of the Tentacle*** – Genial, ¡simplemente genial! Es la mejor aventura gráfica que he jugado nunca.
5. ***Dark Stone*** – Er... ¿puedo decir también éste? Sí, también es mío... ¡pero es que es muy bueno!



Los más jugados en ScreenFun




1. ***Dark Reign 2*** – ACTIVISION-PC
Jurl, Jurl, Jurl... el mes pasado cascó Internet... ¡pero ya lo han arreglado... ¡y vuelve la fiebre del online!



2. ***Diablo II*** – BLIZZARD-PS
Consejo de juego: si veis un paladín llamado Sfun por Battle.net, ¡dadle vuestros objetos valiosos!




3. ***Incredible Crisis*** – SONY-PS
¡Yiuweee! ¡minijuegos y más minijuegos! Hasta que hemos sacado todos, nos ha costado lo suyo.

4. ***ATrain 6*** – ARTDINK-PS2
Nos lo pillamos de importación, y todavía nos estamos peleando con los kanji... ¡No entendemos ná!



Los más esperados

¡Ya falta menos!

1. **Final Fantasy IX (PS)**
2. **Shenmue (DC)**
3. **Mario Tennis (N64)**



ScreenFun ¡SORTEO!
¿Tu juego favorito no sale en la lista? ¿Está muy abajo? ¡Ayúdalo! Mándanos una postal votando a 5 juegos. Dinos también un juego que te gustaría tener (incluyendo su plataforma: PS, PC, DC, N64...) ¡Cada mes regalamos 5 juegos! La dirección es: SCREENFUN, ref.: Éxitos 18, apdo 14.116, 28080 Madrid.

Así puntuamos en *SCREENFUN*

Para que no te líes, aquí tienes un desglose de los contenidos de nuestras fichas de puntuación.

En SCREENFUN sometemos a todos los juegos nuevos a un profundo y exhaustivo chequeo, para que encuentres lo que más se ajuste a tus preferencias. Es importante tener en cuenta que cada plataforma tiene su propio criterio: un juego en Game Boy puede tener unos gráficos de diez, pero esos mismos gráficos en una Nintendo 64 apenas merecerían un uno. Todos los juegos analizados en el *Banco de pruebas* están ya a la venta, o está previsto que salgan al mercado en el mismo mes que la revista.

El Sistema

Dentro del rectángulo rojo indicamos las plataformas en las que analizamos el juego.:

PC:	MS-DOS y Windows	GBC:	Game Boy Color
PS:	Playstation	GB:	Game Boy
DC:	Dreamcast	N64:	Nintendo 64

El rectángulo verde indica que el juego ya ha sido revisado por SCREENFUN.

El rectángulo naranja indica si está prevista o existe otra edición del juego en esta plataforma.

¿Español o inglés?

E significa que existe una versión con los textos en pantalla en español. La I significa que están en inglés.

Tipos de jugador

Principiante: prefieren las cosas sencillas. No les gusta pasar mucho tiempo aprendiendo a jugar.
Avanzado: el jugador medio.
Experto: les gusta la complejidad. Tienden a especializarse en uno o dos géneros de juego concretos.

El precio

El precio de venta al público (P.V.P.) recomendado por el fabricante, aunque a veces se pueden conseguir más baratos.

El fabricante

Una casa desarrolladora de prestigio puede dar ciertas garantías.

Multijugador

¿Cuántas personas pueden jugar a la vez?

Requisitos especiales

En el caso de PC, *'Mín.'* indica el equipamiento mínimo necesario, y *'Rec.'* se remite a las características recomendadas. Si tu ordenador no cumple con estos requisitos, la diversión está en peligro. En el caso de PC, se indican los periféricos compatibles.

PC | PS* | N64 | DC | E/I

SCREENFUN
Aventura gráfica para todos.

6.470 pts. | Screen-Soft | 1-16 Jug.

Mín.: Pentium 90, 16 MB RAM, Joystick, Windows 95. *Rec.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Joystick, Windows 95.

Gráficos 10 | Sonido 10 | Jugabilidad 10

Gráficos excelentes en 3D, manejo sencillo, original modo para 2 jugadores.
¡Qué lástima! Sólo funciona en un PC con una potente tarjeta 3D.

Acción de alta calidad con un diseño gráfico de auténtico lujo. Un hueso duro para la competencia. 10

Gráficos

¿Son bonitos o realistas? ¿Tienen un diseño original o divertido? ¿Cómo combinan los colores? ¿Hay errores de clipping o de redibujado? El apartado visual se juzga aquí.

Sonido

Puntuamos tanto la cantidad como la calidad de los temas musicales y los efectos sonoros, así como su uso inteligente. Si uno de estos elementos falla, la nota se resiente.

Jugabilidad

Este apartado juzga, sobre todo, la mecánica de juego, pero incluye también la facilidad de control, si la dificultad está bien ajustada, los extras y modos de juego… ¡Un montón de cosas!

SCREEENFUN CINE

Cuando puntuamos una película, en vez de gráficos, sonido, y jugabilidad, hablamos de:
Espectáculo: ¿tiene muchas escenas de acción?, ¿cientos de extras?, ¿vestuario de época?, ¿fenomenales efectos especiales? Normalmente, cuanto más dinero hayan gastado en la producción, mejor.
Emoción: ¿da miedo, hace reír o llorar? ¿Crea suspense? Si consigue provocar intensas emociones e implicar al espectador en lo que está viendo, obtendrá buena nota en este apartado.
Desarrollo: aquí juzgamos si la película mantiene un buen ritmo y cuenta la historia con maestría. ¡Para cinéfilos!

Lo que nos gustó

Éstas son las características más atractivas y destacables del juego.

Lo que no nos gustó

Aquí comentamos los reproches más significativos que se le pueden hacer al juego, desde errores graves a pequeñas carencias.

El resumen

Breve y conciso: la impresión general que nos hemos llevado y lo que puedes esperar, sin entrar en detalles.

La nota final de SCREENFUN

Aunque la jugabilidad suele ser determinante para el juicio final, en algunos juegos hay otros aspectos a tener en cuenta que modifican la nota, que mencionamos en el resumen o en el texto principal.

Los géneros

A veces, mirar el género del juego te puede dar una idea rápida de en qué consiste. Aquí tienes la nomenclatura:

Aventura

Pueden ser gráficas, como las típicas de pinchar con el ratón (El día del tentáculo, Monkey Island) *o de acción* (Tomb Raider, Metal Gear Solid). *Las del estilo* Resident Evil *son aventuras de horror.*

3D-shooter

En primera (Quake, Golden Eye) *o tercera persona* (Evolva, MDK, Messiah). *A los clásicos juegos matamarcianos los llamamos shoot'em up, y pueden ser en 2D* (Space Invaders, R-Type) *o 3D* (Starfox).

Lucha

En 3D (Soul Calibur, Tekken) *o 2D* (Street Fighter, Guilty Gear). *Incluye los beat'em up, donde peleas con muchos enemigos a la vez y avanzas pantallas* (Final Fight)

Deporte

Simuladores de fútbol (los FIFA), *Golf* (Mario Golf), *Baloncesto* (la serie NBA) *¡o incluso caza* (Deer Hunter) *o pesca* (Reel Fishing)!

Vuelo

Así llamamos tanto a los simuladores de vuelo de todo tipo: civil (Flight Simulator), *combate* (Ace Combat), *naves* (X-Wing) *o acrobáticos* (Pilotwings).

Velocidad

Los juegos de conducción o carreras. Pueden ser simuladores (Gran Turismo, Colin McRae Rally) *o tipo arcade* (Crash Team Racing, Crazy Taxi, Mario Kart).

Rol

Clásico (Final Fantasy, Might&Magic) *o de acción* (Zelda, Diablo). *Aquí llevas a uno o más personajes que dialogan, pelean y a veces van ganando nuevas habilidades.*

Jump & Run

En 2D (Rayman, Super Mario World) *y 3D* (Rayman 2, Sonic Adventure, Spyro). *Aquí necesitas buena coordinación, reflejos e inteligencia para resolver algunos puzzles.*

Estrategia

En tiempo real (Command & Conquer, Ageof Empires) *y por turnos* (Civilization, SM's Alpha Centaury). *También está la estrategia de construcción* (SimCity, Dungeon Keeper).

Misceláneo y puzzles

Misceláneos son juegos que no sabemos clasificar de forma exacta (Mario Party, Bomberman). *Los puzzles son todos los juegos estilo* Tetris *o* Puzzle Bobble.



10 – Alucinante: ¡Un rey de reyes! Un juego para llevar a los altares. ¡Píllalo!




9 – Sobresaliente: ¡Nos ha entusiasmado! De éstos no hay muchos cada mes.



8 – Notable: ¡Un gran juego! No te arrepentirás, esto es calidad de la buena.



7 – Muy bien: No está nada mal, pero podría haber sido mejor.



6 – Bien: Está bien, pero no nos ha impresionado. Normalito.

5 – Aprobado: Tiene serios defectos, sólo aprueba por los pelos.

4 – Insuficiente: ¡Ugh! No se te ocurra ni alquilarlo, no vale ni para una tarde.



3 – Mal: ¿Es broma o qué? ¡Jugar a esto es un auténtico castigo!

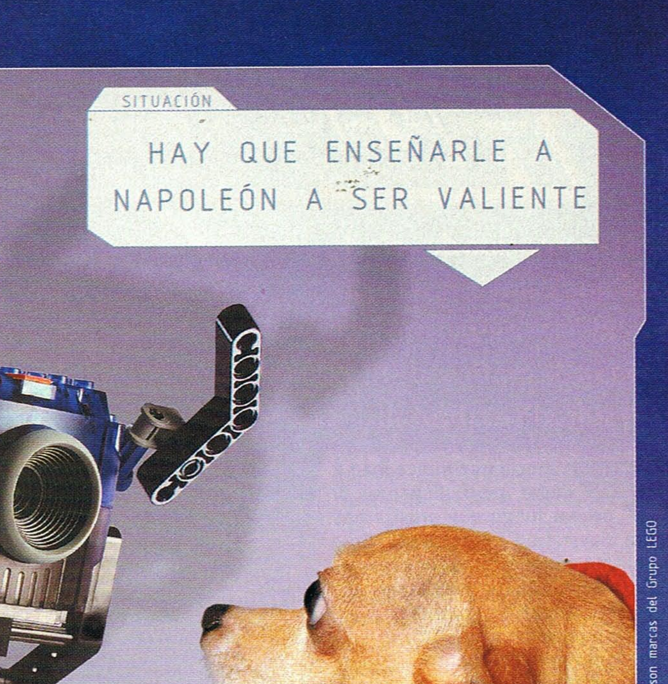


2 – Muy mal: Es increíble que haya llegado a las tiendas. ¡Sinvergüenzas!



1 – Basura: Nota reservada a juegos ofensivos, insultantes o de mal gusto.

LEGO MINDSTORMS™



MISIÓN

CREA EL TORO-BOT™

CÁMARADETECTA : COLOR ››››› ACCIÓN : MOLESTA AL PERRO

Productos vendidos separadamente

1 VISION COMMAND V1.0

Vision Command también funciona como una cámara normal para PC

2 ROBOTICS INVENTION SYSTEM 1.5



ROBOTICS INVENTION › VISION COMMAND DEBRIEFING

Los productos se venden por separado. Con el nuevo LEGO® MINDSTORMS™ Vision Command, tu Robotics Invention System™ hará cosas que sólo te podías imaginar. Su PC video cámara es un revolucionario sensor de visión que se convierte en los ojos y cerebro de tu robot. Prográmalo para que reaccione al movimiento, luz y color y observa como obedece tus órdenes. Cámara espía, patrulla de seguridad, sintetizador musical o robot intimidante con cuernos. Tú decides.

www.legomindstorms.com

Requiere 1 PC



RIDGE RACER V

Si a la sensación de velocidad que caracteriza la saga 'RR' le mezclamos la calidad de gráficos de PS2, el resultado es ¡brutal!

Parecía que nunca iban a llegar, pero ¡llegaron! El primer juego que analizamos para Playstation 2 supone el salto cualitativo que estábamos esperando. La quinta parte de la saga *Ridge Racer* bien podría ser la primera de un nuevo inicio: lo notarás en cuanto veas los menús, pero la sensación será ya brutal cuando comiences a pilotar tu bólido a toda caña por los circuitos más realistas jamás vistos.

Como en *Ridge Racer Type 4*, la jugabilidad se centra en el modo *Grand Prix*, que es el que te permitirá ir ganando trofeos y copas, y por tanto abriendo nuevos circuitos y consiguiendo nuevos coches.

La verdad es que uno empieza a jugar a *Ridge Racer V* y se queda pegado al asiento con el pelo de punta, la carne de gallina y la baba cayéndole de la boca. Así que, de repente, se da cuenta que es verdad: ¡está jugando con la nueva Playstation!, y entonces toma el dual shock para notar que el control es estupendo.

Ahora, jugar de noche ¡es realmente jugar de noche!, con los faros iluminando la parte de carretera correspondiente y con unos efectos de luz increíbles. Los fans de las simulaciones lamentarán el hecho de que nuevamente Namco haya optado por poner coches ficticios, aunque si somos optimistas, verán que lo que se ahorran en licencias lo ofrecen en una cantidad enorme de bólidos, con un diseño de primera. ¡Ojalá los auténticos fueran así! Además de la posibilidad de pilotar un nuevo Pacman bólido, ¡chulísimo!

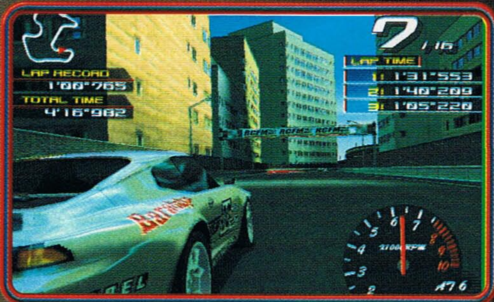
La manejabilidad de los coches es muy buena; no sentirás que tu coche, al más mínimo roce de tu stick, derrapa; ya sabes, esa sensibilidad tan alta que no hay manera de hacerse con el control del coche. *Ridge Racer V* es un juego arcade en el que, sin embargo, Namco consigue introducir una gran sensación de realismo gracias a la alta calidad gráfi-



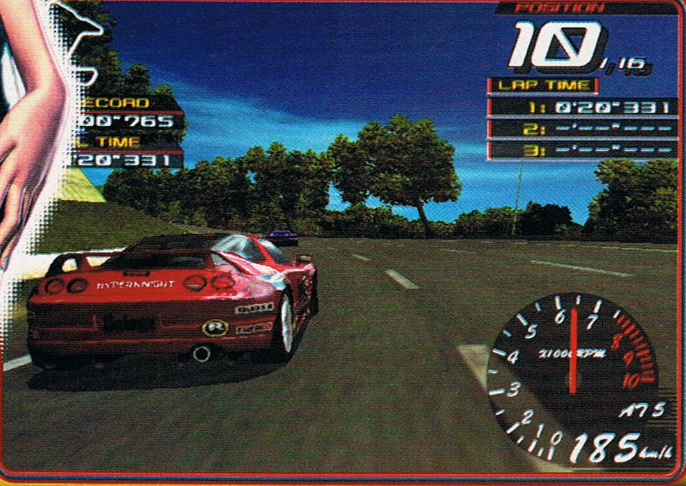
Preparados, listos, ¡ya! El diseño de la pantalla es mucho más llamativo.


En Grand Prix, si quieres ganar coches, deberás quedar entre los 3 primeros.

Para empezar el juego, aparece la bella Ai Fukami dándote la bienvenida. Un comienzo extraordinariamente sexy.



Gráficos espectaculares: por primera vez, las repeticiones no resultan más espectaculares que el juego en sí.



¡Ese rojo pasión! Aunque los coches de Ridge Racer no tienen licencia oficial, algunos te recordarán enormemente a deportivos muy populares.



Los túneles, ¡que nunca faltan en los juegos de Ridge Racer!, tienen ahora un color amarillento y una recreación fabulosa. ¡Más realismo que nunca!

COCHES

La flota de coches de 'Ridge Racer V' no incluye licencias oficiales; pese a ello, toma nota de los bólidos que podrás conducir. ¡Mejor que los auténticos!










La inteligencia artificial también ha sido muy trabajada: los enemigos te cierran el paso cuando intentas adelantarles, y si haces un mal adelantamiento, ¡chocarás!



¡La retabilidad está garantizada! Tienes tres modos de dificultad (fácil, normal y difícil). Así, tanto los jugadores principiantes como los expertos le cogerán el tranquillo.

ca. Lo que de veras te sorprenderá, pues hasta la fecha no habrás visto nada igual. *Ridge Racer V* es una fiesta para los ojos: carrocerías que reflejan el asfalto, cristales transparentes, edificios y carreteras hiperrealistas. Sin embargo, pensamos que la Playstation 2 merece juegos aún mejores: **el modo multijugador es tan sólo para dos personas, sólo tienes siete circuitos y el menú no es demasiado completo.** Juegas un *Grand Prix* en el que irás ganando coches que, después, podrás utilizar para el modo de *carrera libre*. Empezarás ganando premios pronto, de manera que ampliar tu flota no supondrá grandes dificultades, pero llega un momento en que la retabilidad ya es muy alta, y los mejores coches son para profesionales o para aquellos que, al menos, le hayan dedicado mucho tiempo. El salto es importante y como juego de carreras para estrenar la Playstation 2, no te decepcionará en absoluto, pero esto es sólo el principio de todo el universo de juegos que nos espera... ¿Estás preparado para la nueva generación?



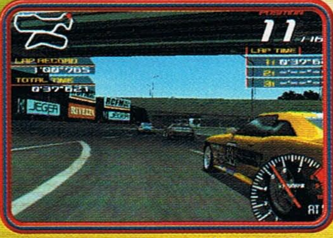
Texto: Elena Castellanos



Las opciones de trucaje en Ridge Racer no alcanzan el refinamiento del garaje de Gran Turismo.



En Ridge Racer V pasarás fácilmente los 200 km/h, pero recuerda que...



... tu comportamiento en las curvas será fundamental para subir posiciones.



Los circuitos tienen un diseño de primera, pero resultan un poco escasos.



¡Cayó la noche! Los efectos de iluminación son lo más destacado del juego.



Tekken Tag Tournament

La leyenda del rey del puño de hierro continúa, y esta vez... ¡con el poder de la Playstation 2!

Viejos conocidos: todos tus personajes favoritos de Tekken vuelven a la acción en Tekken Tag Tournament. ¡El torneo definitivo!

Nieve, lluvia... ¡Los escenarios con efectos meteorológicos son chulísimos!

Hwoarang no tiene suerte. Primero Jin le retuerce el brazo con crueldad...

... y luego le pone la cara como un cromo a tortazos. ¡Esto es pelear sucio!

Jin prepara su ataque más devastador. ¡De poco vale cubrirse contra eso, Paul!

La extraña pareja: estos dos no se llevan muy bien... ¡cuando pierden, Hwoarang le echa la bronca a Jin!

Tekken Tag Tournament no es la cuarta parte de la mítica saga, sino más bien una edición especial de *Tekken 3*. Los luchadores tienen algunos golpes nuevos, pero aparte de eso, son prácticamente idénticos a sus equivalentes de Playstation, ¡incluso tienen las mismas poses de victoria! **La única novedad en el sistema de combate son los relevos: escoges a dos personajes y, durante la pelea, puedes intercambiar a uno por otro cuando te parezca** (ver caja de info).

Curiosamente, algunos de los golpes nuevos sólo puedes realizarlos si has escogido a la pareja correcta. Al principio puedes seleccionar entre 20 personajes (¡una cifra muy respetable!), y a medida que te completas el juego con cada uno de ellos, luego vas consiguiendo al resto, hasta un total de 38. Todos están sacados de los

¡Explosivo y perfecto! Fíjate en la definición del efecto llameante del impacto, y en los detalles de los uniformes de los luchadores. ¡Es verdaderamente asombroso!

Heihachi le enseña a Lei por qué hay que respetar a los ancianos...



Utilizando su energía interior, Jun puede derrotar a moles como Ganryu.

INFO
La historia de Tekken

En la primera edición del torneo *Tekken*, Heihachi era el enemigo a batir. Tuvo que ser Kazuya, su hijo, el que lograra derrotarlo. En *Tekken 2*, se descubre que el poder de Kazuya provenía de en realidad de Devil. Heihachi regresa y derrota a Kazuya, recuperando así el control del imperio financiero Mishima. El protagonista de *Tekken 3* es Jin, hijo de Jun y Kazuya, que entra en la competición con sólo 19 años. *Tekken Tag Tournament* no respeta el orden cronológico de la historia, y utiliza a todos los luchadores de la serie.



Jun parece que nació ayer... ¡pero cómo pega, la condenada!

Tekken anteriores, con la excepción de una tal Unknown, que hace las veces de enemigo final. Es parecida a Mokujin en el sentido de que imita las técnicas ajenas, ¡sólo que ella puede cambiar de técnica en mitad del combate!

Mientras te estás sacando a toda la plantilla de luchadores, también obtienes otros bonus, como una opción para ver los vídeos y oír las músicas del juego, una galería (sacas fotos de tus combates y las guardas en la tarjeta de memoria) y un divertido minijuego de bolos. ¡Ver a tus personajes favoritos jugando a los bolos es tronchante!

Los gráficos... bueno, todo depende de tus expectativas para la PS2. A nosotros nos han parecido fenomenales, pero para ser sinceros, no son mejores que los de *Soul Calibur*, de Dreamcast. ¡Aunque fíjate que los estamos comparando con uno de los juegos más espectaculares de esa consola! Una pega es que los fondos, aunque llenos de increíbles detalles, no están bien integrados: si te fijas, verás que rotan en un plano diferente al de los luchadores. En todo caso, hay que reconocer que este juego se sitúa entre los más impactantes del catálogo inicial de Playstation 2.

Y ahora una mala noticia: la versión de análisis que nos han mandado no tenía la esperada opción de 60 Hz, y a fecha de cierre Sony no ha podido confirmar si les dará tiempo a ponerla para cuando el juego salga a la venta. Con la frecuencia de refresco a 50Hz, la pantalla se ve achatada y todo se mueve con más lentitud que en la versión original japonesa. En otro tipo de juego no sería tan grave, pero en uno de lucha la diferencia es significativa. ¡Ojalá Sony haga un esfuercito y consiga implantarla a tiempo, porque el juego lo merece!



PC | PS2 | N64 | DC | E

Tekken Tag Tournament
Lucha para principiantes y avanzados.

PDC | Namco/Sony | 1-4 jug.

- Tarjeta de memoria, vibración.

Gráficos 9 | Sonido 7 | Jugabilidad 9

Un montón de personajes. Gráficos cuidadísimos. Calidad de lucha *Tekken*.

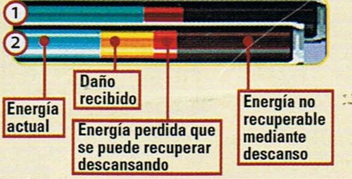
Si ya te quemaste jugando a *Tekken 3*, no tiene mucho de nuevo que ofrecer.

Tekken en estado puro: ¡la PS2 se estrena con un juego de lucha fenomenal!

9

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

El sistema de relevos en Tekken Tag Tournament



1. Luchador que descansa
2. Luchador activo

Cuando un luchador recibe un golpe, el daño total se muestra brevemente en amarillo. Luego, ese daño puede ser recuperable o no. La energía recuperable (en rojo brillante) se puede restaurar poco a poco si pones al luchador a descansar (sacando a su compañero a la palestra). Hay ciertos luchadores que, si les golpean varias veces, hacen que la barra de energía de su compañero empiece a brillar. ¡Si sale entonces a pelear, sus golpes tendrán una momentánea bonificación de daño!

Personajes

Éstos son los personajes iniciales. Para sacar al resto, tendrás que acabarte el juego por lo menos una vez con cada uno de ellos.



Anna
Hermana de Nina. Parece una prostituta, pero en realidad es una asesina.



Jin
¡El personaje más popular del juego! Este boy scout tiene técnicas devastadoras.



A.King
Armor King no es un ser humano, sino un guerrero sobrenatural. Es amigo de King.



Julia
Pertenece a la misma tribu que Michelle. Sus técnicas de combate son parecidas.



Baek
Maestro de taekwondo, y mentor de Hwoarang.



Jun
Pura e inocente, hay mucho más de lo que se ve a simple vista en esta dulce mujer.



Brian
Un siniestro kick-boxer albino, cuya crueldad es sólo comparable a la de Heihachi.



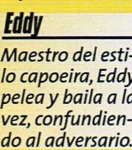
King
La máscara del jaguar le confiere fuerza sobrehumana. ¡Es el rey del wrestling!



Michelle
Pertenece a una tribu india. Es la gran enemiga de Konimitsu (personaje secreto).



Law
No sólo se parece a Bruce Lee, ¡también pelea como él! Es buen amigo de Paul.



Eddy
Maestro del estilo capoeira, Eddy pelea y baila a la vez, confundiendo al adversario.



Lei
Si Law es el clónico de Bruce Lee, Lei lo es de Jackie Chan. Es policía y estrella de cine.

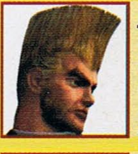


Hwoarang
Sus técnicas de taekwondo han superado a las de su maestro. Es rival de Jin.



Nina
Hermana de Anna. ¡Empáréjala con ella y mira lo que pasa cuando pierden la pelea!

Ganryu
Luchador de sumo con un gran sentido del honor. Aspira a ser Yokozuna.



Paul
Un luchador temperamental, le apasiona combatir. Es enemigo de Kuma, el oso.

Gunjack
Puro poder de destrucción mecanizado, este androide pega duro y encaja bien.



Xiaoyu
Colegiala hiperactiva, ¡no para quieta! Sus técnicas de kung-fu son preciosas.

Heihachi
Director del imperio financiero Mishima. ¡Un bastardo despiadado y cruel!





Yoshimitsu
Misterioso ciberninja, líder de su propio clan. También salía en Soul Calibur de DC.



Guapetones: puedes elegir uno de estos seis carismáticos personajes.

En el campo de juego se reúnen estrellas. Hacerte con ellas es pura formalidad, pero necesitarás 20 monedas para cada una.

En el camino esperan muchos minijuegos. Para ser un buen leñador necesitas buen tacto, rapidez y, sobre todo, pulsar con medida los botones Ⓐ y Ⓑ.

En algunas casillas te dan monedas, pero en otras ¡te cobran peaje!

Saltar a la cuerda es menos peligroso en el patio del cole: allí no hay fuego.

¡Desenfunda, vaquero! Mario es conocido hasta en el Oeste.

MARIO PARTY 2

¡It's my party, lalala! Juego, diversión y buen rollito. Tráete a tus amigos, ¡que Mario ha vuelto a montar un fiestorro!

Dicen que segundas partes nunca fueron buenas. El que lo dijo, no debía conocer a Mario. ¡Menudo *ragazzo!* Después del gran éxito de *Mario Party,* el lanzamiento de una segunda parte estaba cantado (¡y además en opereta, que es el género favorito de los italianos!). Mario, Luigi y otros conocidos personajes del universo Nintendo miden sus fuerzas en un nuevo campeonato. En realidad, el objetivo es liberar cinco países del malvado Bowser. Una vez que aceptes el reto del rey tortuga, tendrás que demostrar tu habilidad e ingenio a través de un montón de minijuegos.

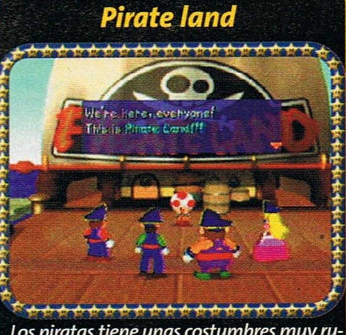
Juegas en un área que simula un tablero de mesa, dentro del cual puede haber hasta cuatro jugadores luchando, uno detrás de otro, en distintos territorios, para encontrar dinero y estrellas. Cuando los cuatro competidores ya han tirado el dado y se han movido, tienen que enfrentarse los unos con los otros en un minijuego cuya elección es aleatoria (hay hasta 64 ¡que casualidad!). Pero entre estos acalorados partidos pueden ocurrir muchas cosas: algunas casillas ofrecen a sus invitados verdaderas lluvias de dinero; otras, como por ejemplo el Koopa-Bank, les restan monedas. En algún lugar del mapa te espera Toad con una estrella para quien llegue primero hasta allí. Pero no te la va a dar por la cara: págale 20 moneditas de oro. ¡Todo tiene un precio! Quien consiga más estrellas después de un número indeterminado de tiradas, ha ganado.

En *Mario Party 2* ¡no hay amigos ni vínculos de fraternidad que valgan! Si se tiene la posibilidad de dar una patada a un participante durante una carrera, ¡hay que aprovecharla! También hay que plantearse la posibilidad de venganza, ¡porque te aseguramos que tus oponentes lo harán contigo!

Si los que no tienen tanta práctica no quieren que los otros invitados a la fiesta les tomen el pelo, se recomien-

Los países de juego de 'Mario Party 2'

Pirate land



Los piratas tiene unas costumbres muy rudas, pero este mundo no es muy difícil.

Western Land



Los habitantes del salvaje Oeste quieren un nuevo sheriff que acabe con Bowser.

Space Land

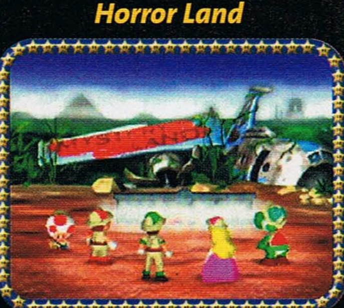



En el espacio hay un montón de tecnología punta. A veces sirve, otras no.

Mystery Land

El campo de juego más refinado: para avanzar has de resolver distintos acertijos.

Horror Land



¡Este mundo tiene referencias a la película El proyecto de la bruja de Blair!

Mundo de las reglas



Aquí te enterarás de todo: las reglas del juego vienen explicadas al detalle.

INFO

Si es de Hudson… ¡será divertido!

La empresa japonesa Hudson Soft, fundada en 1973, tiene fama de haber traído al mercado los mejores juegos que existen para varios jugadores.

Con la serie *Bomberman* (que comenzó en la consola Amiga y otros PC antiguos, también llamados *Dynablaster*) lograron un éxito mayúsculo. Especialmente para la consola NEC, que sólo apareció en Japón y EE UU, Hudson Soft resulto ser un distribuidor infalible de entretenidos jump&runs y divertidos juegos de azar.

Actualmente, Hudson Soft desarrolla, entre otras cosas, **juegos para móviles:** ¡pequeñitos, pero mortalmente adictivos!



Bomberman es un juego imprescindible para los aficionados.



¡Que mi turbante no te espante! Toad será el que dicte las reglas.



¡A poner cara de odio! En este juego de los bloques en movimiento, gana quien tire a los demás a la lava sin caer él antes. ¡Qué asqueroso!

da que hagan una visita al país del reglamento. Allí se explican las reglas del juego. Los retos que ya estén sobrepasados se pueden seguir entrenando todas las veces que sean precisas en una especie de parque de atracciones. A la pandilla de alborotadores les esperan, entre otros, un mundo del lejano oeste, una isla pirata, un bosque encantado y una estación espacial (ver la caja de arriba).

A pesar de los gráficos coloridos (aunque nada espectaculares) y un fondo musical mediocre, *Mario Party 2* mantiene a sus participantes entretenidos. Si juegas solo, te aburrirás antes: los demás personajes los controla la máquina, pero no hace tanta gracia. En este caso, el tiempo de espera entre tiro y tiro desespera a cualquiera. Otro punto negativo son las repeticiones continuas de los mismos minijuegos. Los mapas temáticos por los que te moverás tienen una apariencia totalmente distinta, pero el principio del juego siempre es el mismo: tirar el dado siguiendo un orden, lo que acaba cansando un poco.

Mario Party no supone un hito en su género como fue *Bomberman*, pero sí nos asegura un rato muy divertido. Hudson Soft (mirar la caja de info) ha vuelto a desarrollar un ameno juego para multijugador. Gracias a los numerosos gags y divertidas representaciones, los usuarios de la N64 fieles a Mario y a todos los viejos conocidos van a pasarlo bomba.



PC | PS | **N64** | DC | I

Mario Party 2

Colección de juegos para todos.

9.490 pts.	Hudson/Nintendo	1-4 jug.

- Vibración.

Gráficos	Sonido	Jugabilidad
7	7	9

☺ Campos temáticos distintos, muchos minijuegos, muy divertido para cuatro.

☹ Los minijuegos se repiten demasiado, aburridos para un solo jugador.

Diversión para varios jugadores, tanto jóvenes como adultos. Jugar solo es más aburrido. **8**



La princesa es casi tan guapa como cursi. ¡Ay, qué rosa, mariposa!

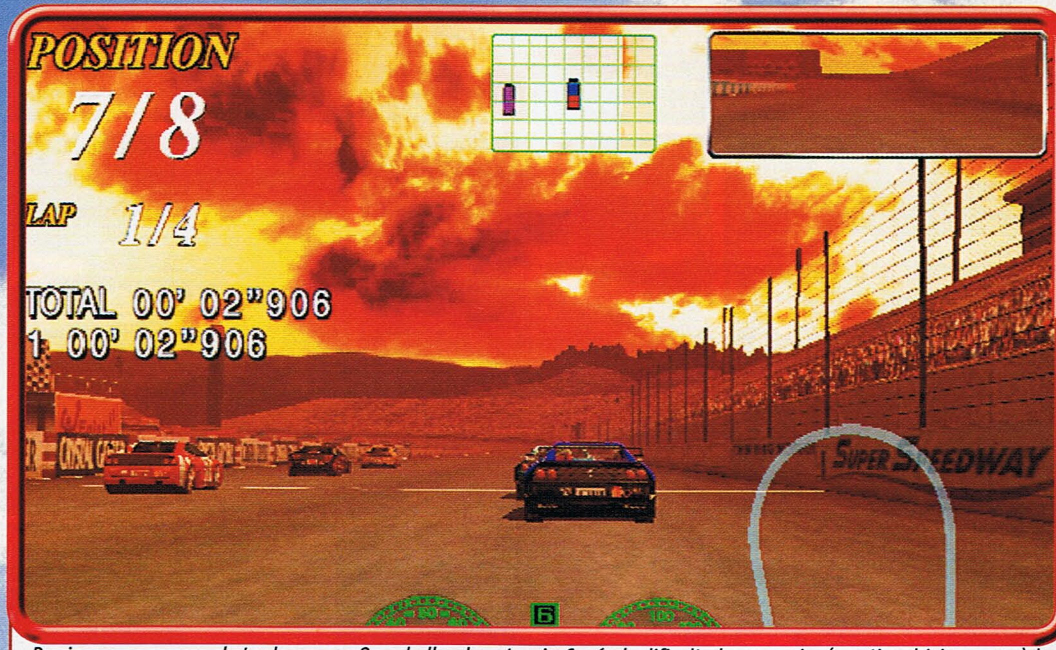
Unidos bajo el agua: en las carreras de torpedoboot hay equipos de parejas.

¡Sorpresa! Puede que os toque jugar todos contra todos o uno contra los demás.

Texto: Elena Castellanos

F355 challenge™

Adoración por los Ferraris: el último juego de Yu Suzuki es una perfecta simulación de uno de los coches más bonitos que se han fabricado nunca.



Precioso: una carrera al atardecer con 380 caballos de potencia. Según la dificultad que escojas (practice, driving o race), la carrera comienza con el coche ya circulando (salida lanzada) o desde la parrilla de salida.

El concepto de juego que alimenta a *Ferrari 355 Challenge* es un poco extraño, sobre todo para aquellos que tengan a *Gran Turismo* como el modelo de simulación a seguir. Aquí no hay cientos de coches para escoger, sino que tienes que aprender a dominar un único modelo: el Ferrari 355. Encima, la única vista posible es desde el interior del vehículo. Salvo en la repetición, ¡no puedes ver tu coche desde fuera!

No acaban ahí las objeciones: **el nivel de dificultad es altísimo. Una curva mal tomada puede dar al traste con tus opciones de victoria en un abrir y cerrar de ojos,** y ganar en ciertos circuitos exige que ajustes cuidadosamente la configuración de tu Ferrari (las configuraciones se pueden salvar en la tarjeta de memoria). Aprenderse a la perfección los recorridos ideales de cada circuito es imprescindible, porque los rivales conducen exactamente el mismo coche que tú, ¡y no perdonan! Ganar o perder contra los pilotos computerizados es una pura cuestión de habilidad, no de tener el mejor coche.

Por todo esto, se nos hace difícil recomendar abiertamente este título: para la inmensa mayoría de los jugadores, va a ser un ejercicio de pura frustración, y los pocos modos de juego van a dejar a muchos tirados en la cuneta.



6 circuitos iniciales: Motegi, Suzuka Short, Monza, Sugo, Suzuka y Long Beach.



En el modo de dos jugadores no se ve el volante. ¡Así hay más pantalla!



Un rival te cierra en una curva... ¡anda que no son listos, los condenados!

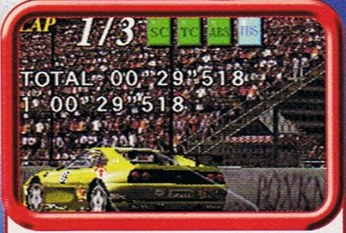
Aunque los Ferraris de estas páginas sean rojos, puedes elegir el color del tuyo en el juego.



Ferrari: prestigio, legado, y orgullo. ¡Aquí es donde empieza todo!



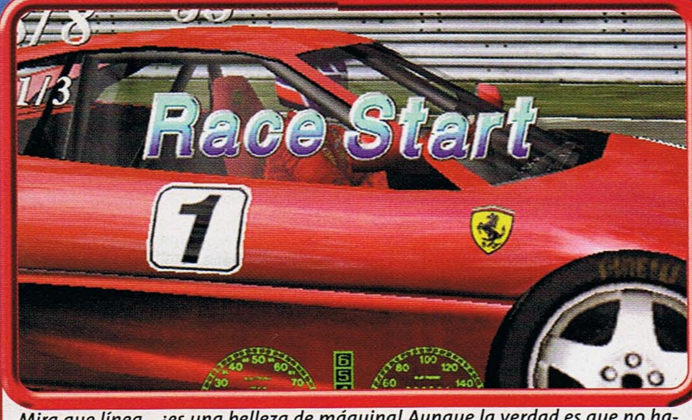
A las pistas iniciales se añaden otras cinco secretas, ¡pero hay que ganárselas!



Las funciones de ayuda electrónica (arriba) hacen las cosas más sencillas.



Puedes ampliar el mapa en pantalla para anticiparte mejor a las curvas.



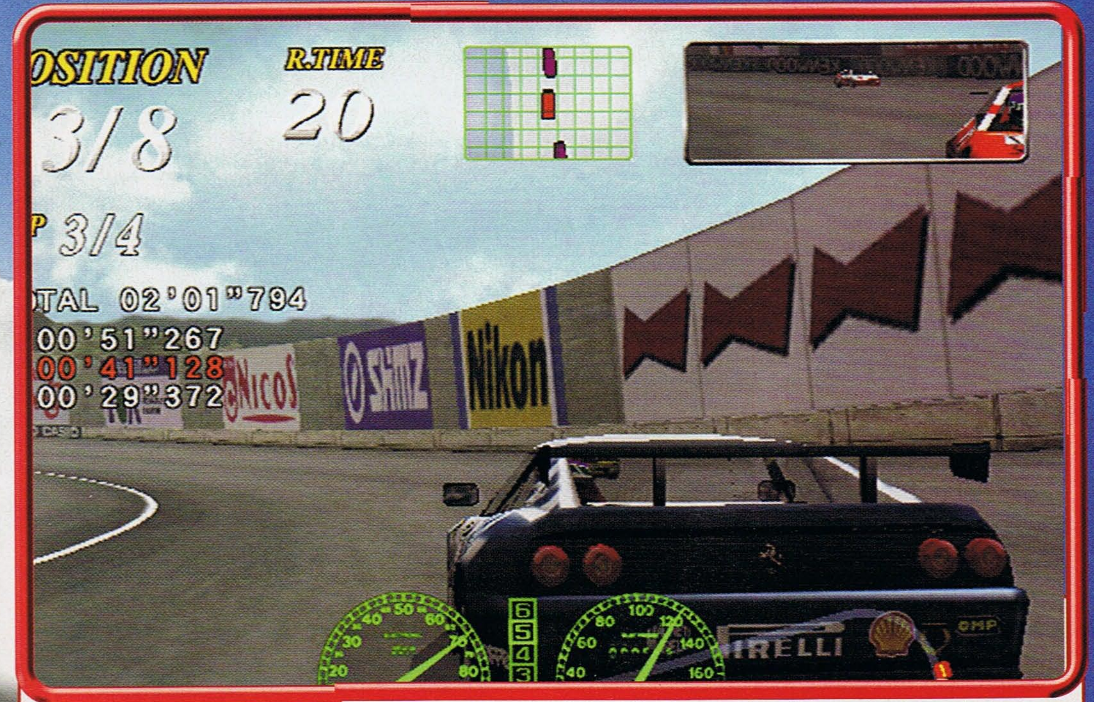
Mira que línea... ¡es una belleza de máquina! Aunque la verdad es que no habría estado mal que hubiesen puesto algún otro coche, para variar.



El genio de Yu Suzuki



Yu Suzuki es uno de los gurús del videojuego más respetados. En su currículum figuran títulos como *Outrun, Daytona USA, After Burner* o la mismísima saga de los *Virtua Fighter*. Su penúltimo juego fue *Shenmue*, que aunque no ha vendido en Japón tanto como se esperaba, ha sido recibido con entusiasmo por la crítica especializada de todo el mundo. *Ferrari 355* ha sido su proyecto más personal, ya que el Sr. Suzuki es un apasionado de los Ferraris. La máquina recreativa original tenía tres monitores, los cuales otorgaban una visión periférica insuperable.



La atención al detalle es portentosa: los anuncios publicitarios de las vallas, las pegatinas de los coches, los conductores en el interior de las cabinas, ¡y el retrovisor muestra con precisión lo que pasa justo detrás de ti!

Lo cual nos deja con la minoría de fanáticos de la velocidad y las simulaciones realistas, que se van a enamorar perdidamente de *Ferrari 355 Challenge*. **El control, una vez has ajustado la respuesta del stick analógico a tu tacto personal, es perfecto. ¡El coche se comporta exactamente como lo haría en la realidad!** El ronroneo del motor y el dulce chirrido de los neumáticos suenan a gloria, aunque tendrás que apagar la molesta música de fondo para que no interfiera en tu comunión con el asfalto. Y qué decir de los gráficos... ¡espléndidos! Ni un atisbo de redibujado, fluidez perfecta, detalles alucinantes... ¡es difícil imaginarlos mejores! A los seis circuitos iniciales, se añaden otros cinco para descubrir, muy chulos, pero que hay que ganarse a fuerza de victorias (o mediante truco tramposo).

Aunque lo hemos tachado de inasequible para la mayoría de los jugadores casuales, hay que reconocer que *Ferrari 355* hace concesiones a los novatos con ganas de aprender. **En el modo de práctica te pintan en el suelo el recorrido ideal a seguir, y te dan consejos para acometer las curvas: ¡así es más fácil aprenderse cada circuito!** También puedes elegir una serie de funciones de asistencia electrónica: ABS, control de estabilidad y tracción, y frenado automático. Se pueden activar o desactivar durante la carrera, pero aún con todas en funcionamiento, no se llega al molesto efecto de "¡esto se conduce solo!" en el que caen otros simuladores.

Así pues, técnicamente es un juego divino. Si eres un purista de la velocidad y tienes gasolina en vez de sangre, merecería un diez con toda justicia. Ahora bien, si lo que andas buscando es una experiencia de conducción un poco menos exigente y más variada, deberías esperar a *Sega GT* o a *Metropolis Street Racer*. ¡Luego no digas que no te hemos avisado!



Texto: Gabriel Pérez-Ayala

Baldur's Gate II™ Shadows of Amn™

Black Isle nos trae el juego de rol más esperado por los aficionados, y segurísimo que 'Baldur's Gate II' no va a decepcionar a nadie. Más mazmorras que nunca, ¡y ahora también con dragones!

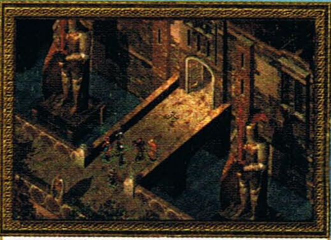
Ya han pasado dos años desde que apareció *Baldur's Gate*, y por fin nos llega su continuación: *Shadows of Amn*. La espera ha sido larga, pero ha valido la pena: Black Isle ha logrado una segunda parte que supera ampliamente a la original, que era considerado (con toda justicia) uno de los mejores juegos de rol hechos para PC.

A primera vista el juego parece muy similar a la primera parte, pero es en los detalles donde se aprecian las importantes mejoras. Así, aunque utilice el mismo motor gráfico, admite una mayor resolución y permite el uso de aceleración 3D, con lo que los gráficos, a pesar de no ser impresionantes, sí que son agradables. Además, la historia es mucho más sólida (pues aquí es donde flojeaba más el primer *Baldur's*) y mejor elaborada.

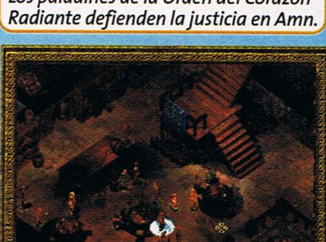
En esta ocasión, la acción se traslada desde la Puerta de Baldur hasta la ciudad de Athkatla, capital del reino de Amn. La aventura comienza con el protagonista y varios miembros de su grupo (viejos conocidos de la primera parte) prisioneros en la mazmorra de un poderoso hechicero, de donde deberán escapar. A partir de ahí, te verás envuelto en la lucha por el poder entre el gremio de ladrones y un siniestro grupo de vampiros, además de la misteriosa conspiración que planea el hechicero demente Irenicus, cuyos poderes mágicos son aparentemente ilimitados. Todo esto aderezado, por supuesto, con docenas de submisiones más o menos complejas, que varían según la profesión del personaje principal y los compañeros que lleves.

Al contrario que la mayoría de los juegos de rol, aquí empezarás con un personaje de cierto nivel, creado mediante el editor o importado del primer *Baldur's Gate*, y unos compañeros bastante poderosos. Esto quiere decir que desde el principio podrás contar con múltiples hechizos para enfrentarte a tus enemigos. Los jugadores veteranos disfrutarán de la gran variedad de conjuros, pero los más nova-

En las zonas pobres de Athkatla los ladrones campan a sus anchas.



Los paladines de la Orden del Corazón Radiante defienden la justicia en Amn.



En las tabernas encontrarás gente que te ofrecerá varias misiones.



Minsc es uno de los personajes de la primera parte que siguen contigo.



La bella ladrona Imoen tendrá un importante papel en la trama del juego.



Paseando de noche por el cementerio encontrarás gente interesante.

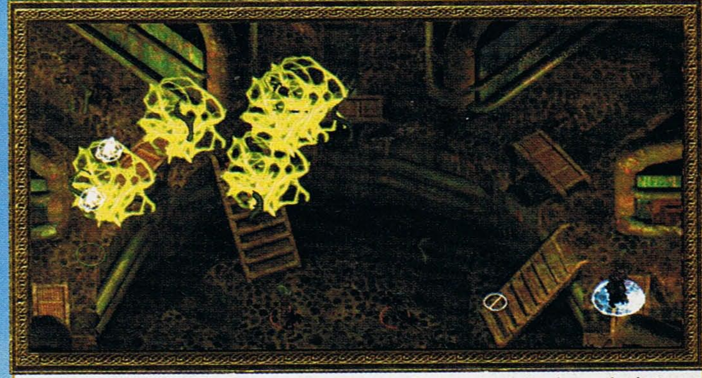


Por fin en el Baldur's II aparece el monstruo por excelencia de D&D. Ni se te ocurra cabrear a un dragón rojo, si no quieres acabar convertido en una barbacoa.



En el mapa aparecen destacados los lugares de interés de la zona.


La cosa va en serio: para enfrentarte a los golems, deberás usar armas mágicas +3. ¡Y más te vale tener hechizos poderosos, si no quieres ser aplastado!


Las alcantarillas bajo la ciudad están repletas de monstruos. Y al mando de todos ellos está una terrorífica criatura con un enorme y maléfico ojo...



La ciudad de Athkatla, capital de Amn, esconde muchos secretos.


Trolls, druidas y encima la lluvia... Mal día para pasear por el bosque.

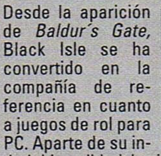

¡Al ataque! Los defensores del castillo no podrán resistir mucho tiempo.



La generación de personajes es uno de los puntos fuertes del juego.



Black Isle




Desde la aparición de *Baldur's Gate*, Black Isle se ha convertido en la compañía de referencia en cuanto a juegos de rol para PC. Aparte de su indudable calidad, los juegos de Black Isle destacan por aplicar a rajatabla las reglas de D&D, lo que los acerca a los juegos de rol de mesa y, con ello, a los roleros clásicos.

Durante estos dos últimos años hemos podido disfrutar de otros dos juegos de primera categoría con el sello de Black Isle: *Torment* nos llevaba al mundo de Planescape para una aventura entre los planos con una historia absorbente y grandes dosis de diálogo, mientras que *Icewind Dale*, por otra parte, nos devolvía a los Reinos Olvidados y estaba orientado fundamentalmente al combate.

¡Dos juegos para disfrutar al máximo!

tos se pueden ver algo perdidos hasta cogerle el truco. Además, los monstruos tienen un nivel acorde con el tuyo, con lo que los combates pueden resultar complejos. Por suerte, el juego cuenta con varios niveles de dificultad, así que, si ves que esos vampiros acaban con tu grupo una y otra vez, no tienes más que poner el juego en modo fácil ¡y hacerles morder el polvo!

Uno de los grandes atractivos del juego es la posibilidad de conseguir personajes realmente poderosos: con el nuevo tope de experiencia de 2.900.000 puntos, podrás superar el nivel 20 en ciertas profesiones. Así, con la ayuda de los espectaculares conjuros y los abundantes objetos mágicos podrás enfrentarte con los monstruos más poderosos de D&D, como liches, beholders, ¡e incluso los míticos y casi invencibles dragones!

Siguiendo la tradición de los juegos de Black Isle, las voces de los personajes son absolutamente geniales, especialmente la del ranger Minsc (un hombre y su hámster) y la de cierta espada parlante, que pronto se convertirá en un miembro más del grupo. La música y el resto de efectos sonoros no desmerecen en absoluto, acompañando perfectamente al juego.

En cuanto a los aspectos negativos, resultan molestos los tiempos de carga y los cambios de CD al viajar entre zonas. Esto se puede solucionar con la instalación completa, pero ¡no todo el mundo tiene 3 Gb libres en el disco duro! Además, aunque el motor gráfico sigue siendo efectivo, da la impresión de que está ya algo superado y que podría haberse mejorado.

A pesar de todo, se trata probablemente del mejor juego de rol jamás hecho en un PC. ¡No lo dejes pasar!



Un mundo lleno de monstruos

El valor de un héroe se mide por la categoría de sus enemigos

Durante tus aventuras por el reino de Amn, te encontrarás con numerosas criaturas hostiles. A menudo estarán guardando importantes tesoros, que harán a tu grupo cada vez más poderoso. Así que ya sabes: ¡no dudes en acabar con ellas!



Ogro

Los ogros son unos seres humanoides de gran fuerza y tamaño (aunque no tanto como los gigantes) que abundan en las zonas salvajes, dedicándose a atacar a incautos viajeros. Es habitual verlos asociados con otras criaturas, como orcos y kobolds.



Beholder

Existen pocos enemigos que inspiren más temor que el terrible beholder. Su gran ojo central neutraliza la magia de sus adversarios, mientras los pequeños ojos que lo rodean lanzan poderosos hechizos, como desintegrar, petrificar o rayo mortal.



Umber Hulk

Estas inmensas masas de músculos pueden encontrarse en cavernas y subterráneos. Utilizan sus poderosas garras para cavar, incluso a través de roca sólida. Sus extraños ojos tienen el poder de confundir a cualquiera que los mire, dejándolo indefenso.



Hombre Lobo

Son los más frecuentes de los licántropos. Tienen una fuerza sobrehumana y sólo pueden ser dañados por armas mágicas o de plata. Los personajes mordidos por un hombre lobo pueden quedar infectados con la licantropía. Mejor ir con cuidado...



Troll

Los trolls son uno de los monstruos más comunes en BGII, en sus múltiples variedades. Debido a sus poderes regenerantes, pueden recuperarse de casi cualquier herida. Si quieres acabar con ellos, deberás rematarlos en el suelo usando fuego o ácido .



Mindflayer

Los illithid, más conocidos como mindflayers, son criaturas con grandes poderes psiónicos, que usan para paralizar a sus víctimas y posteriormente devorar sus cerebros con los tentáculos que rodean su boca. Unos bichos realmente desagradables.



El joven Cid participa con orgullo en el torneo de caballería anual para los grandes de España.

"¿Mande?", pregunta un campesino al hacer clic sobre él. ¡Con la nueva expansión de 'Age of Empires', ahora puedes llevar a españoles, coreanos, hunos, mayas y aztecas!

Age of Empires 2 se ha convertido en uno de los más notables juegos de estrategia en tiempo real, y se codea sin problemas con clásicos como *Star Craft, Command and Conquer* o *Total Anihilation.* ¡No es de extrañar que Microsoft haya aprovechado para sacar un disco de datos de su exitoso juego!

Este disco de datos, una vez instalado sobre el juego original, funciona como un parche: **reajusta a ciertas unidades, construcciones y civilizaciones para equilibrar su poder en el juego.** Por ejemplo, los camellos se mueven ahora más rápido, y los berserkr (o 'guerreros en trance', como los llaman en la torpe traducción al español) se curan más deprisa. Otro buen ejemplo es que se han modificado el alcance, coste y velocidad de construcción de los Centros Urbanos a fin de evitar su uso abusivo (¡los teutones eran especialmente buenos en eso!).

Algunas de las modificaciones más interesantes se refieren a la inteligencia artificial, en especial la de los campesinos. Aunque todavía tienes que vigilarlos, ahora son mucho más eficientes a la hora de interpretar tus órdenes: si terminan de construir un campamento, se ponen a recolectar el recurso correspondiente de inmediato. Si seleccionas a un grupo y le ordenas que cultive una granja, se distribuyen automáticamente entre todos los campos disponibles. También han aprendido a construir mejor los muros... **Las armas de asedio son también más eficaces, ya que no disparan automáticamente si ven que pueden darle a tus propias unidades.** En fin, son pequeñas cosas que reducen las pesadas labores de microgestión y hacen el juego más accesible y fácil de manejar. Hay que hacer una mención especial para la replantación automática de granjas desde el molino, que alivia al jugador de una de las tareas más molestas y rutinarias del juego original.

Además de mejorar lo que ya de por sí era un excelente título, *The Conquerors* añade algunas novedades importantes. **A las trece civilizaciones originales se añaden cinco más: españoles, aztecas, mayas, hunos y coreanos.** Los hunos, por ejem-

Las tropas españolas descubren un templo pagano oculto en las profundidades de la selva... ¡Habrá que quemarlo!

NUEVAS TECNOLOGIAS

Cada civilización tiene una tecnología exclusiva, y hay siete tecnologías estándar nuevas.

HIERBAS MEDICINALES: *Aumenta la velocidad de curación de las unidades guarecidas.*

DACTILERA: *Es un anillo que aumenta la velocidad de disparo y la puntería de los arqueros.*

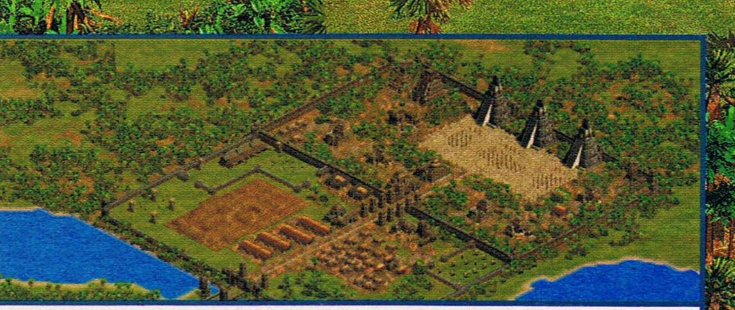
TEOCRACIA *Cuando un grupo de monjes convierte a una unidad, sólo gasta fe uno de ellos, no todos.*

TÁCTICAS DE LOS PARTOS: *Aumenta la armadura de los arqueros a caballo.*

HEREJÍA: *Hace que las unidades mueran en vez de ser convertidas al bando enemigo.*

CARAVANA: *Aumenta la velocidad de las carretas de mercancías y de las urcas mercantes.*

PUREZA DE SANGRE: *Aumenta los puntos de resistencia de unidades de caballería.*



El editor de mapas ha sido mejorado. Ahora hay nuevos desencadenadores de escenario, y se incluye la capacidad de cambiar los atributos y nombre de las unidades.

INFO
Lección de historia

El CD de misiones de Microsoft no sólo te anima con tres amplias campañas, también te ofrece escenarios de guerra históricamente correctos:
Tours 732: defiende del lado de los franceses las ciudades de Burdeos y Poitiers ante los árabes.
Vinland 1000: conquista, como buen vikingo, Islandia, Groenlandia y América.
Hastings 1066: conquista Inglaterra luchando contra Sajonia.
Manzikert 1071: lleva a los caballeros turcos a la batalla contra los bizantinos.
Agincourt 1415: el rey inglés Enrique lucha contra Francia.
Lepanto 1571: las flotas española e italiana luchan contra los turcos.
Kyoto 1582: el soberano japonés Nobunaga lucha por el poder sobre Japón.
Noryang 1598: enorme batalla marítima entre coreanos y japoneses.

NUEVAS UNIDADES
Son diez unidades, más el Guerrero Águila de los aztecas y mayas.



HÚSAR (VARIAS CIVILIZACIONES):
SEl húsar es como una unidad de caballería ligera, pero mejor armada. Tiene una bonificación de ataque contra monjes, y es resistente a la conversión. También se les usa contra los arqueros y las armas de asedio.



GUERRERO JAGUAR (SÓLO AZTECAS):
Más armado y protegido que el guerrero águila, el guerrero jaguar es la infantería pesada de los aztecas. Tiene una bonificación de ataque contra otras unidades de infantería, pero sigue siendo débil contra arqueros.



CONQUISTADOR (SÓLO ESPAÑOLES):
Es como un artillero manual, pero montado a caballo. En cortas distancias tiene un ataque muy efectivo, pero pierde puntería si el objetivo está lejos. Jinetes, camellos y piqueros son su punto débil.



TARCANO (SÓLO HUNOS):
Esta unidad de caballería ligera permite a los hunos realizar terribles incursiones-relámpago en territorio enemigo. Son especialmente efectivos en la destrucción de edificios. Los piqueros, los jinetes y los camellos les derrotan.



MISIONERO (SÓLO ESPAÑOLES):
Básicamente, un monje montado en una mula. Tiene menos alcance y línea de visión que el monje ordinario, y no puede reclamar reliquias. La ventaja está en que puede desplazarse más rápidamente.



BARCO TORTUGA (SÓLO COREANOS):
Es un barco de guerra lento y pesado, pero fuertemente acorazado. Es especialmente efectivo para destruir a otros barcos, pero su corto alcance lo hace poco útil en la destrucción de unidades próximas a la costa.



ALABARDERO (VARIAS CIVILIZACIONES):
Los piqueros son la respuesta ideal a las cargas de la caballería y de los elefantes. El alabardero es la evolución lógica de dicha unidad, ya que va equipado con un arma más pesada. Se le vence con infantería y arqueros.



ARQUERO EMPLUMADO (SÓLO MAYAS):
Son más rápidos, más fuertes y están mejor protegidos que los arqueros normales, pero sus flechas no son tan efectivas (tienen menos capacidad de ataque). Se les usa contra otros arqueros y unidades lentas en general.



PETARDO (TODAS LAS CIVILIZACIONES):
Es una unidad de demolición de la infantería, y una alternativa barata y desechable a las máquinas de asedio. Es ineficaz contra otras unidades, pero devastador cuando se lanza contra los edificios.



CARRETA DE GUERRA (SÓLO COREANOS):
Viene a ser como una unidad de arqueros, pero fuertemente acorazada. Se utiliza contra otros arqueros y contra la infantería, pero la caballería, los piqueros, los camellos y los guerrilleros son su perdición.

plo, tienen muy buena caballería, son especialmente efectivos para destruir edificios y no necesitan casas para aumentar su población. Los españoles, por su parte, tienen muy buenas tecnologías y bonificaciones por la construcción, aunque dependen mucho del oro. Los aztecas y mayas destacan por su infantería, mientras que los coreanos cuentan con solidas defensas.

Además de nuevas civilizaciones, se añaden también nuevas unidades y tecnologías que analizamos en los cuadros adjuntos de esta página. Quede claro que, además, todas las civilizaciones tienen ahora una tecnología exclusiva: ¡lo que pasa es que son demasiadas para listarlas aquí!

Por último, no queremos dejar sin mencionar la posibilidad de refugiar unidades dentro de los arietes (potenciando así su velocidad y ataque) y de dar órdenes a los aliados controlados por inteligencia artificial en el juego estándar ("¡dame oro!").

En *The Conquerors* se ofrecen **cuatro nuevas campañas para conquistar: El Cid, Atila el huno, Moctezuma, y batallas históricas.** Las tres primeras se componen de una serie de misiones conectadas entre sí, mientras que la de batallas históricas sólo son un puñado de escenarios individuales. Es una pena que los coreanos, una de las nuevas civilizaciones del juego, no tengan su propia campaña personalizada, pero al menos protagonizan una de las batallas históricas. El juego en red tampoco se queda sin novedades, y además de nuevos mapas (entre los que se incluyen algunos inspirados en lugares reales, como la península ibérica, y paisajes de nieve y jungla) hay tres nuevos tipos de partida: Carrera de las maravillas, Defender la maravilla y Rey de la colina.

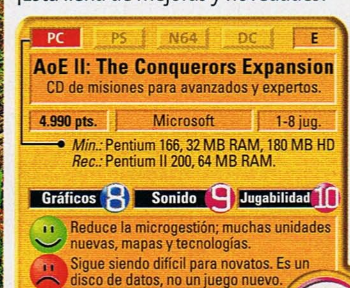
¿Nos hemos dejado algo? ¡Pues sí! Pero, ¿qué más necesitas para convencerte de que es una buena ampliación? ¡Está llena de mejoras y novedades!



Novedad en The Conquerors: los barcos, al igual que las tropas terrestres, marchan en perfecta formación.



Eric el Rojo arenga a sus guerreros antes de la batalla, mientras sus barcos les aguardan anclados en el fiordo.



PC | PS | N64 | DC | E

AoE II: The Conquerors Expansion
CD de misiones para avanzados y expertos.

4.990 pts. | Microsoft | 1-8 jug.

Min.: Pentium 166, 32 MB RAM, 180 MB HD
Rec.: Pentium II 200, 64 MB RAM.

Gráficos 8 | Sonido 9 | Jugabilidad 10

Reduce la microgestión; muchas unidades nuevas, mapas y tecnologías.

Sigue siendo difícil para novatos. Es un disco de datos, no un juego nuevo.

Con esta expansión, *Age of Empires* se consolida como el rey de estrategia en tiempo real.

9

TONY HAWK'S PRO SKATER 2



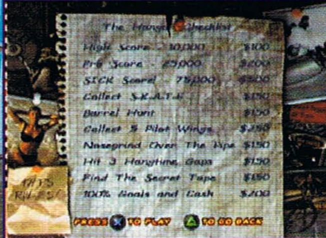
¡La imaginación al poder! Haz tus propias combinaciones de trucos para obtener más puntos.

¿Será este el mejor juego hecho para Playstation hasta la fecha? Bueno, es cuestión de gustos, pero lo que sí es seguro es que es uno de los mejores.


Para prolongar los combos, nada mejor que servirse de un Manual.



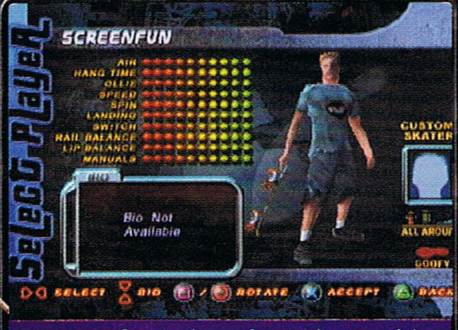
La peor de las tres mangas se elimina y no cuenta para la puntuación final.


Al principio de cada nivel te aparecerá una hoja con todo lo que hay que hacer.

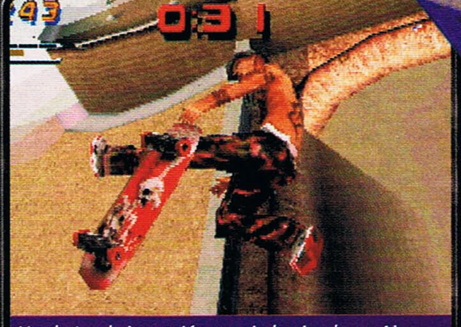

El Method consiste en agarrar la parte de la tabla que queda a la espalda del skater.



En la primera parte, el espectacular *The 900º* fue un truco exclusivo de Tony Hawk. Ahora lo podrán hacer todos.



Super Screenfun: si reúnes suficiente dinero, podrás poner las características de tu skater al máximo.



Un skater de invención propia haciendo un Airwalk: hay mucha ropa y tablas a disposición.

Combos de 100.000 puntos



En el hangar empiezas en un half.



Boneless, 360 y Airwalk para empezar.

Cae con un Manual, ¡y a la rampa!

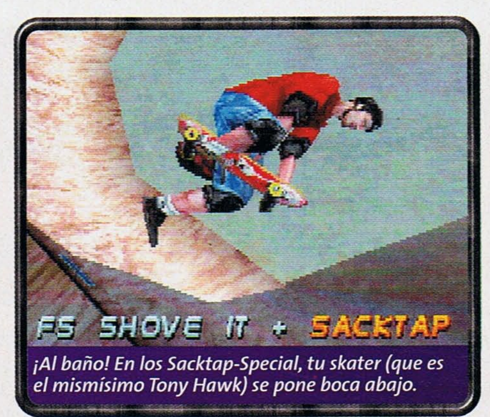


Sigue un Smith-Grind en el borde.

Salta con Kickflip hacia la izquierda...



¡Spiderman! Además del Officer Dick y de Private Carrera, hay dos nuevos personajes extra.



¡Al baño! En los Sacktap-Special, tu skater (que es el mismísimo Tony Hawk) se pone boca abajo.



¿Quién hace más puntos? El modo de dos jugadores se muestra en un splitscreen con división vertical.


Un Indy consiste en tocar la parte central de la tabla que está más cerca del skater.

Allá por los 70, un grupo de chavales tuvieron la genial idea de ponerle ruedas a una tabla de surf. Pero fue otro chaval, un tal Tony Hawk, el que empezó a patinar y a sacar trucos cada vez más difíciles.

Unos 30 años después y tras haber convertido el deporte del skate en uno de los más espectaculares e impactantes de cuantos hay, ese chaval, hoy ya casado y con 2 hijos, obtiene su merecida recompensa: *¡Tony Hawk's Pro Skater 2!*

El juego es la segunda parte de todo un clásico para PSX, pero eleva las anteriores cotas de jugabilidad y diversión hasta límites insospechados. Los gráficos, quizá la única pega de la primera parte, son esta vez sobresalientes: **con destellos, niebla y otros muchos efectos visuales. Si a todo eso se le une el excelente Motion Capture que le han hecho al skater, da gusto jugar al juego.**

Ya que se mencionan los trucos, esta nueva entrega dispone de cientos de ellos nuevos, pudiendo redefinir las teclas para que los ejecutes a tu gusto. Otra de las novedades con respecto a los trucos y a las características del skater es que ya se acabaron las *cintas voladoras,* porque esta vez patinarás por dinero, como los auténticos Pro. Para ello, te darán una serie de objetivos que tendrás que conseguir para obtener dinero por cada uno de ellos.

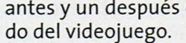
Pero imagínate correr pendiente abajo sin una decente banda sonora: qué aburrimiento, ¿no? Pues si ya te parecía cañera la de la primera parte, en esta ocasión los grupos son de lo más actual: Rage Against the Machine, Papa Roach, Bad Religion...

Otro de los puntos importantes, si no el que más, en un juego es la jugabilidad, asegurada de sobra por la cantidad ingente de trucos con los que cuentas y de gaps que hay dispersos por todos los niveles para que los encuentres.

El número de niveles se ha mantenido, pero lo que ha cambiado es el número de Pros con los que contarás, porque en esta entrega se unen 3 más, completando así un cartel excepcional. Pero, un momento, porque si ninguno de ellos te convence, podrás crear el tuyo propio, personalizándolo desde la ropa hasta las características como skater.

El editor de skate parks es otra de las bazas de *Tony Hawk's Pro Skater 2,* ya que la primera parte carecía de uno. Estarás ante uno de los mejores y más completos editores que podrás encontrarte, con la posibilidad de poner desde una simple barandilla hasta todo un bowl pasando. El editor también incluye cientos de gaps.

Si después de todo esto aún no te has decidido a echarte unas partidillas con el juego, date cuenta de que estás ante uno de esos títulos que marcan un antes y un después en el mundo del videojuego.



PC	PS	PS2	DC	I

Tony Hawk's Pro Skater 2
Juego de skate para todos

8.490 pts.	Neversoft/Activision	1-2 jug.

- Dual Shock, Memory Card

Gráficos	Sonido	Jugabilidad
9	10	10

(+) Muchísimos trucos, manejo perfeccionado, increíblemente variado.

(−) No hay nada malo que decir de él salvo pequeñísimos fallos.

El referente, el listón a batir, ¡lo más!. Después de estas palabras, todo lo demás sobra. **10**

Texto: Daniel Palomares · Foto: Bauer Publishing, L.A.

En el segundo escenario, podrás ir por los railes del metro de Nueva York.



Con el Motion Capturing, los trucos están bien animados, como este Plant.

Tony Hawk (32)

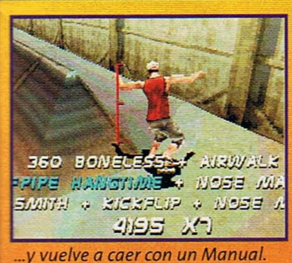


Tony Hawk tenía nueve años cuando su hermano mayor le regaló su antigua tabla... y 23 años después se puede decir que casi no se ha bajado de ella.

Con 12 años, Tony ya tuvo su primer sponsor; con 14 se convirtió en profesional y con 16 ya era el mejor skater del mundo. En su carrera de 17 años, Tony Hawk participó en 103 competiciones profesionales y ganó 73: ¡todo un récord!

A principios de los 90, Tony cayó en un profundo agujero: el skate pasó de moda, y su compañía relacionada con el mundo del skate y llamada Birdhouse Project no le iba bien.

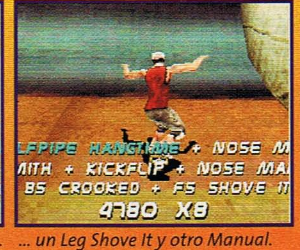
Pero cinco años después, todo cambió: el skate recuperó su popularidad, Birdhouse resurgió y Tony tuvo un segundo hijo. Llegó el momento de tranquilizarse: a finales de 1999, decidió dar por finalizada su carrera. Actualmente es co-moderador de ESPN X-Games, dirige su compañía y sigue patinando todos los días.



...y vuelve a caer con un Manual.



Ahora un Slide por el rail, y después...



... un Leg Shove It y otro Manual.



Por último, largo Plant en el borde...



... ¡y 100.000 puntos para el bote!

Command & Conquer Red Alert 2

¡La guerra fría está que arde! En el cuarto 'Command &Conquer', el Ejército Rojo ataca a los Estados Unidos...

Red alert 2 comienza con un golpe maestro: ¡la estatua de la Libertad bajo el asedio de los barcos de guerra comunistas! ¿Cómo han llegado tan lejos? En el mundo paralelo de Westwood, los soviéticos aparecen en varias ciudades americanas, levantan sus bases, y convierten a los norteamericanos en obedientes y sumisos esclavos mediante control mental.

Al principio del juego tienes que decantarte por uno de ambos bandos y escoger uno de los tres grados de dificultad. Por fortuna para los veteranos, las misiones de entrenamiento se han puesto aparte, así que no te obligan a pasar por ellas. Cada campaña se compone de doce misiones (pocas), que se suceden de forma lineal.

La mecánica del juego es bien conocida: levantar construcciones, reunir materias primas, formar tropas y vencer a los enemigos. Todo ello desde la perspectiva isométrica de toda la vida (una toma inclinada desde arriba), aunque esta vez la cámara está situada un poco más cerca de la acción que en el primer *Red Alert*. Los gráficos no tienen ni un solo polígono, y no se puede girar ni hacer zoom en el mapa. Si esperabas que *Command & Conquer* diera el mismo salto visual que *Dark Reign* pegó en su segunda parte, mejor que te prepares para una decepción. Por otro lado, hay muchos jugadores que todavía prefieren los gráficos en 2D para sus juegos de estrategia en tiempo real, y los de *Red Alert 2* se cuentan entre los mejores de su clase. La resolución estándar es de 800X600, pero si tu PC es capaz de soportarla, puedes ponerla a 1024X768. El apartado visual se redondea con las excelentes escenas intermedias, filmadas con actores reales, que son ya tradicionales en *C&C*.

Buena parte de las batallas se desarrollan en entornos urbanos. **Un buen detalle es que prácticamente todo lo que está a la vista (incluyendo los coches aparcados) puede volar por los aires.** Eso incluye a la estatua de la Libertad, el Pentágono, o a la torre Eiffel, entre otros monumentos famosos. Además, los edificios civiles cobran

El Ministerio de Defensa norteamericano no puede parar el avance de las tropas soviéticas. El Pentágono ha quedado ya prácticamente reducido a escombros.


El actor Udo Kier representa el papel de Yuri, el soviético con poderes mentales.


Los gráficos son el punto más débil de Red Alert 2. ¡Están en 2D!

Los soviéticos bombardean Nueva York desde el mar y el aire. ¡Es la hora de la venganza!

Los misiles atómicos de los soviéticos esperan a entrar en escena. ¡Destruirlos es uno de los objetivos prioritarios de los aliados!

Con el aparato de control meteorológico, los aliados desencadenan una tormenta de rayos sobre el enemigo.



La central de energía atómica destruida deja una oleada mortal en los alrededores durante un rato.



Desde los dos edificios civiles ocupados, la infantería está en posición para disparar a la base soviética.

INFO

Retorno a la serie

En 1995 comenzó una de las series de estrategia en tiempo real de más éxito con **Command & Conquer**. El sucesor **Red Alert**, cuyo contenido se desarrolla antes en el tiempo que la primera parte, volvió a repetir el éxito en1997.

Este juego tuvo tantos adeptos, que en seguida salieron dos CDs de misiones. Las batallas se representaron por primera vez en ágiles gráficos SVGA. Entonces ya convencían las secuencias de vídeo. Se podía, por ejemplo, seguir cómo el físico Albert Einstein cambió la historia con una máquina del tiempo y encendió la llama de la lucha por la ficticia materia del Tiberium. **Red Alert 2** retoma esta historia mundial alternativa y avanza en ella con lógica y sentido del humor.



En el primer Red Alert, *la victoria fue para los aliados.*

ahora un papel táctico, porque la infantería puede guarecerse en ellos y montar una sólida defensa (algo parecido a las barracas de los marines en *Starcraft*). Además, hay edificios que otorgan bonus especiales si los controlas: el aeropuerto te permite lanzar paracaidistas, el hospital cura a tus soldados, y las torres petrolíferas suponen un extra de dinero.

Los desarrolladores se lo debieron pasar muy bien diseñando las unidades nuevas. Gracias a esta grotesca historia mundial alternativa, han dejado volar su fantasía. Zeppelines bombarderos, robots-araña, tanques de camuflaje... ¡Verdaderamente impresionante! Incluso las cosechadoras han sido actualizadas: la de los soviéticos puede defenderse sola, y la de los aliados regresa automáticamente a la base mediante teletransportación. Otra novedad es que las unidades ganan experiencia con los combates, de forma que una unidad veterana es más efectiva y resistente que una recién salida de la fábrica.

Salta a la vista que las unidades han sido cuidadosamente equilibradas. Cada una tiene un punto débil, así que es recomendable formar equipos compuestos de diferentes tipos de tropas. Por último, la inclusión de superarmas de destrucción masiva (misiles nucleares los soviéticos y devastadoras tormentas eléctricas los aliados) le pueden dar la vuelta a una batalla en cualquier momento.

La interfaz es instantáneamente familiar para los que hayan jugado a algún *C&C* con anterioridad, e incorpora algunas mejoras. Ahora es más cómodo y rápido encontrar las estructuras y unidades que quieres construir en el menú lateral, y las funciones más usadas del juego están al alcance de un clic de ratón.

El multijugador es muy divertido, con ingeniosas variantes: en una juegas llevando dos bases a la vez (una aliada y otra soviética), en otra usas sólo a la infantería... Lo mejor es que, en un guiño a *Age of Empires*, puedes elegir entre nueve países. Cada uno utiliza las unidades soviéticas o las aliadas, pero cuentan con una unidad exclusiva. Los británicos tienen francotiradores, los americanos paracaidistas, los cubanos terroristas especialistas en explosivos... ¡Muy chulo!

Red Alert 2 no es revolucionario, pero insufla a la serie con un soplo de aire fresco, y es muy divertido de jugar. ¡Eso es lo más importante! ¡Que lo disfrutes!





Jet Set Radio

Este es un juego no violento: ¡tus armas son sprays de pintura!

La grindada: un práctico truco para desplazarse rápidamente ¡y con estilo!

Los polis son unos pesados. ¡Y el peor de todos es el jefe Onishima, que no duda en dispararte en cuanto te ve!

En el futurista Tokyoto, el Estado ha prohibido la libertad de expresión. La única manera que tienen los jóvenes de rebelarse es... ¡pintando graffitis!

En SCREENFUN 16/00 le echamos un primer vistazo a *Jet Set Radio,* así que ya sabrás de qué va esto: patinar por la ciudad recogiendo sprays y dibujando graffitis en los puntos designados. Para complicar las cosas, la policía te persigue para tratar de detenerte... ¡Y toman medidas cada vez más drásticas para hacerlo!

El juego está estructurado en fases, y a cada una le corresponde una sección de la ciudad. Son lo bastante grandes como para darte libertad de movimientos, así que puedes obtener puntos extra haciendo trucos creativos: saltos acrobáticos, grindadas, rebotes por las paredes... ¡Que también sirven para llegar a zonas inaccesibles!

Con sus gráficos estilo dibujos animados, la música hip-hop y su originalísimo tema, *Jet Set Radio* es una caña de jugar. Algunos desafíos son bastante difíciles, pero la paciencia y la práctica terminan por dar resultados. Los puntos donde tienes que hacer los graffitis están bien señalizados. Pero a veces se ocultan en lugares demasiado recónditos y tienes que parar el juego para consultar un tosco mapa que te indica su localización aproximada... ¡Lo malo es que no siempre tienes claro lo que hay que hacer para llegar a ellos!

Otro problema es el de la cámara. A muchos juegos 3D les pasa lo mismo: vas todo feliz en línea recta, y la cámara decide por su cuenta cambiar de lugar para enfocarte desde otro ángulo. Visualmente es muy espectacular, pero desorienta: lo que antes era ir hacia adelante con el stick analógico se convierte en ir hacia atrás, y viceversa. Los jugadores veteranos se resitúan con rapidez, pero no deja de ser una molestia.

Pese a estas objeciones, *Jet Set Radio* no deja de ser un gran juego. Estéticamente es genial, y es muy original y divertido de jugar. ¡No te lo pierdas!



Texto: Gabriel Pérez-Ayala.

Los graffitis más grandes requieren gastar más botes de pintura ¡y son más difíciles de hacer!

Gum es la primera en unirse a tu banda: los GG. ¡Es la más fácil de impresionar!

¿Ves esa línea roja que cruza la pantalla? ¡Es la mira láser de un francotirador!

Hay un editor con el que creas graffitis personalizados para el juego. ¡Y los puedes intercambiar por internet!

SPIDER-MAN

Por un accidente, Peter Parker llegó a convertirse en el hombre-araña. Ahora no hay aparato electrónico que se resista a sus encantos.

Spiderman lleva en la red 37 años ¡y sin tener módem!

INFO

¿Hombre o araña?

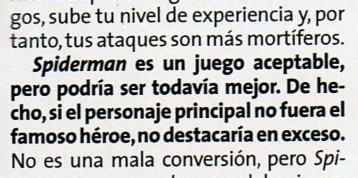
Junto a *X-Men*, que está ahora en cartelera, Spiderman es el superhéroe más conocido de la casa Marvel. El hombre con poderes de araña vio la luz del mundo del cómic en 1963 y, desde entonces, veló por la ley y el orden en la ciudad de Nueva York.

La historia del reportero Peter Parker, que obtuvo superpoderes mediante la mordedura de una araña radioactiva cuando era estudiante, cuenta hoy en día con una gran comunidad de fans. Además de los cómics, se han realizado tres películas y una serie de dibujos animados. Se publicaron juegos con Spidey para muchos sistemas, desde Megadrive hasta la Game Boy. Ahora, el simpático lanzador de tela de araña se estrena con *Marvel vs Capcom 2* en la Dreamcast.

Parker o el hombre-araña trepa por las paredes, por los tejados y ¡por las consolas! Quien más, quien menos, hemos deseado alguna vez tener las habilidades de *Spiderman*, uno de los grandes superhéroes de todos los tiempos, y subirse por los tejados o lanzar una red que sirviera de liana. Esa fama y ese poderío suponen éxito seguro para un juego, además de darle mucho atractivo, pero no aseguran que sea un juegazo. Y eso es exactamente lo que pasa con *Spiderman* para GBC.

La habilidad arácnida de *Spiderman* está perfectamente representada: siempre que haya un edificio más alto, podrás lanzar tu tela de araña y balancearte para llegar a otro punto (lo que puedes hacer la mayoría del tiempo). También puedes trepar por las paredes, reptar, lanzar tu red para envolver a tus enemigos y pegar unos importantes saltos. Sólo tienes cuatro escenarios: el metro, el periódico, el puerto y el laboratorio. Los enemigos te saldrán de todas partes, y para cada uno de ellos deberás utilizar una fórmula distinta, porque su forma de ataque y sus puntos débiles son diferentes. Por último, tienes repartidos algunos ítems (súper red, salud máxima, invencibilidad y máximo poder de ataque) por los escenarios del juego, además de recargas de salud y vidas extra. A medida que consigues vencer enemigos, sube tu nivel de experiencia y, por tanto, tus ataques son más mortíferos.

***Spiderman* es un juego aceptable, pero podría ser todavía mejor. De hecho, si el personaje principal no fuera el famoso héroe, no destacaría en exceso.** No es una mala conversión, pero *Spiderman* daba juego para más. Eso sí, si te gusta el superhéroe de Marvel, ¡te encantará balancearte por su tela de araña!





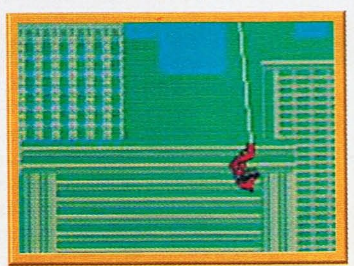
Durante el juego, verás un montón de pantallas de transición que parecen...

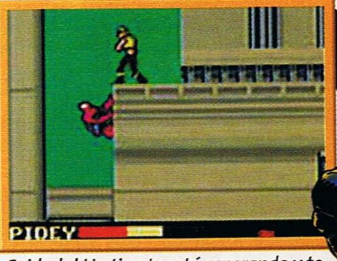


...sacadas de los cómics del legendario Spiderman. ¡Muchas aventuras vividas!



Spidey contra Venom, un tipo duro de pelar, que necesitará de tu tela de araña.


¿Tarzán o Spiderman? Te encantará la habilidad de balancearte por los tejados.



¡Cuidado! Un tipo te está esperando y te aseguramos que no te quiere bien.



Te enfrentarás a enemigos finales de terrible apariencia, ¡pero les podrás!

Spiderman es como una lagartija: reptará para sorprender a sus enemigos.

Texto: Elena Castellanos

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

¡Vuelta al frente! Y esta vez, la protagonista es una moza de armas tomar. Aparte de eso... ¡pocas novedades más!



Manon protagoniza un claustrofóbico tiroteo en las catacumbas.



¡Mira, le has dado en el brazo! Las animaciones de los soldados al recibir balazos son detalladísimas.

Esta es Manon, la protagonista. ¿A alguien más le parece que es el vivo retrato de Inés Sastre?



En el primer nivel tienes que encontrar a tu hermano en las calles de París...



... para que luego te acompañe y descerraje las puertas que te impiden el paso.



"¡La lucha continúa!". ¡Las pantallas de carga son muy inspiradoras!



Apunta a la cabeza... ¡Es la mejor manera de ahorrar munición!



Los cócteles molotov son peligrosos de manejar, ¡estallan muy cerca!



¡Uno contra uno! El multiplayer no pasa de dos jugadores, pero está bien.

El primer *Medal of Honor* fue un título de éxito inesperado, al que muchos calificaron como el equivalente del *Goldeneye* (de Nintendo 64) para la Playstation. Sus puntos fuertes eran la fantástica ambientación y las animaciones superrealistas de los soldados enemigos, que además contaban con una sobresaliente inteligencia artificial.

Medal of Honor Underground, su continuación, es más de lo mismo. ¡Pero eso no quiere decir que sea malo! Cuando un shooter hace bien su trabajo, la falta de innovación no tiene por qué suponer un obstáculo para la diversión. ¡La calidad siempre es un valor seguro!

Todo lo que hacía de *Medal of Honor* un título notable ha vuelto con fuerza en esta secuela (o precuela, porque la acción tiene lugar cronológicamente antes de los acontecimientos narrados en la primera parte). Los enemigos exhiben una inteligencia artificial impresionante, y a menudo te sorprenden cuando corren a ponerse a cubierto o a buscar refuerzos, o te disparan asomándose desde una esquina. Esta vez no estás del todo solo, y tienes aliados que se unen a la lucha y te ofrecen su asistencia. **Para los que gusten de jugar con armas nuevas, un rifle francotirador alemán y una ballesta de precisión se suman al arsenal.**

Medal of Honor resuelve las limitaciones de la Playstation a la hora de presentar espacios abiertos en 3D de forma ingeniosa: cuando una misión no tiene lugar en un espacio cerrado y claustrofóbico, lo hace por la noche. ¡Elegante a la par que práctico!

Ahora bien, tampoco es cuestión de lanzar las campanas al vuelo. Los problemas de la primera parte siguen aquí: en algunos escenarios te pierdes por falta de mapa, no te dejan salvar a mitad de misión y tampoco hay checkpoints, además de que el multiplayer no pasa de dos jugadores. Lo peor es que te llevas la impresión de que estás jugando con una especie de pack adicional de misiones del primer *Medal of Honor* en vez de a un juego nuevo, y nadie te culparía por ello, ¡porque son bastante parecidos!

PC | **PS** | N64 | DC | I

Medal of Honor Underground
Shooter en la II Guerra Mundial para avanzados.

7.990 pts	Dreamworks/EA	1-2 jug.

- Tarjeta de memoria, vibración.

Gráficos 8 | Sonido 9 | Jugabilidad 8

Excelente ambientación, inteligencia artificial y armas.

Multijugador mejorable. No puedes salvar a mitad. Muy parecido al anterior.

¡Hacia la victoria! Un shooter competente, aunque se echan de menos más novedades. 8

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

ScreenFun Trucos

La única revista con todos tus trucos

¡COLECCIONABLE!

Tony Hawk's Pro Skater 2

Capítulo 1

Pokémon Snap

Final de la guía

GRRRR

TRIX

SCHWUPPS!

Cómic: Rolf Boyke

TRUCOS POR CORREO, TELÉFONO, E-MAIL Y FAX



Si no incluimos el truco que estás buscando, no te preocupes: escribe a SCREENFUN TRUCOS POR CORREO, apdo. 14.112, Madrid 28080, diciéndonos cuál es el que necesitas, y nosotros te mandamos la solución en el menor tiempo posible.

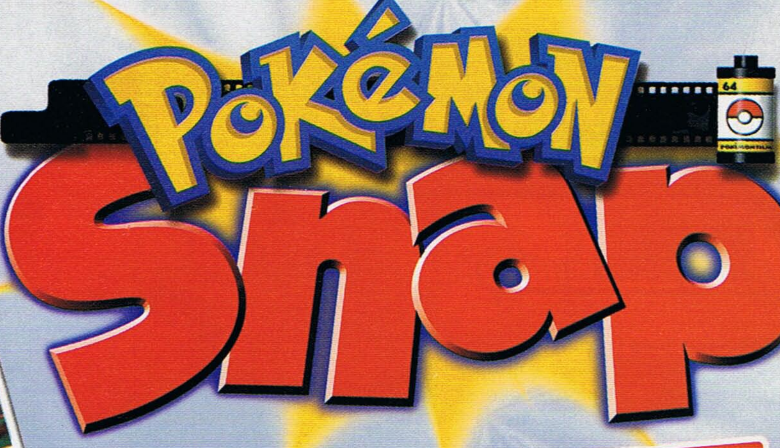
Todos los días de 16 a 18 horas (excepto sábados y domingos), nuestro experto en trucos te atenderá en el 915 476 808. En otros horarios, siempre puedes dejar un mensaje en el contestador, y él se pondrá en contacto contigo. Y si tienes acceso a Internet...



... ¡nos puedes mandar un e-mail! La dirección es: *screenfun@bauer.es*, y verás como en un periquete tienes la solución en tu buzón. Y seguimos añadiendo posibilidades...

¿No tienes correo electrónico? ¿Te da pereza escribir? ¿No te gusta hablar por teléfono? Pues te queda el fax: 915 427 160. ¡Acuérdate en todos los casos de decirnos la dirección o teléfono al que quieres que te mandemos los trucos!

La segunda parte del safari de fotos te lleva por el volcán, el río, a través de la cueva y al valle Pokémon: si logras solucionar los acertijos, ¡lograrás fotos muy valiosas!



Comparado con Growlithe, Arcanine es enorme.

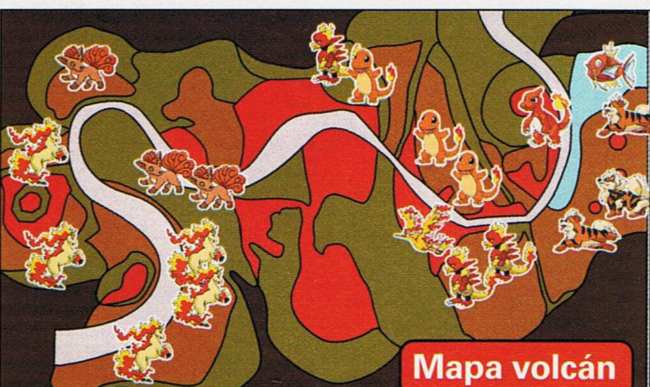
Arcanine

Cap. 2

Dentro del volcán

El viaje a través del monte de lava requiere muchos reflejos, una vista de lince y la ayuda del profesor Oak. Los veloces rapidash no se detienen a posar. Y conseguir varios charmander en la misma imagen tampoco es tarea fácil. Hay pokémon que evolucionan cuando caen en un pozo de lava.

Para llegar a un nuevo tramo desde el volcán, tendrás que haber plasmado al menos a 22 pokémon.





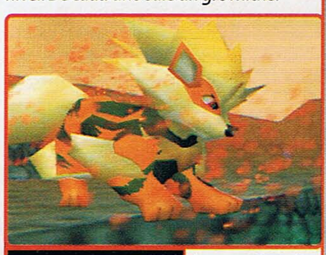

#146 Moltres *Empuja el huevo con un objeto para que caiga a la lava. De las llamas surgirá Moltres: dirige el enfoque al cielo y espera hasta que el pájaro de fuego extienda sus alas para una buena pose.*



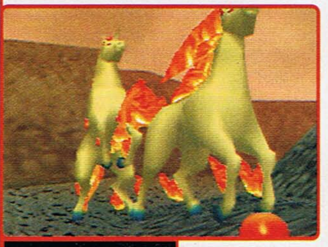
#58 Growlithe *Cuela tres pesterballs en cada cráter de los tres que hay al final del nivel. De cada uno sale un growlithe.*



#126 Magmar *La mejor foto que puedes sacarles es si se están peleando. Lanza una manzana justo al medio.*



#59 Arcanine *A veces, Arcanine sale en lugar de Growlithe, aunque rara vez ocurre. Para conseguir hacerle una foto justo cuando se sacude la lava del pelaje, seguramente tendrás que visitar este nivel varias veces. ¡Pero vale la pena!*



#78 Rapidash *Fotografía al primero cuando pase a tu lado o echa una manzana a los otros para que paren un momento.*



#5 Charmeleon *Pon comida junto a Magmar y Charmander. Magmar quemará a Charmander, y así evolucionará a Charmeleon.*



#37 Vulpix *Atrae al primer vulpix con manzanas para que se reúna con sus compañeros. ¡Es mejor hacerles la foto cuando están felices!*

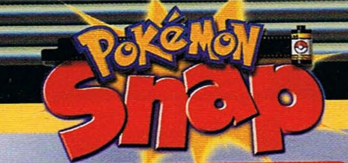


#4 Charmander *Deja que el huevo detenga tu avance, y lanza manzanas a los charmander, que llamarán a sus colegas. Toca la flauta para sacar más puntos.*



#6 Charizard *Casi al final, golpea a Charmeleon con un objeto y derríbalo dentro del pozo de lava. ¡Se transformará en Charizard! Tírale pesterballs para enfurecerlo y que eche fuego.*

¿Cómo de buena es esta foto? El excéntrico profesor Oak da puntos extra para las poses inusuales.



Viaje por el río

Tu vehículo te lleva a través de un nivel en el que muchos pokémon sólo se muestran después de tu intervención. Los ejemplares de pokémon más difíciles son los cloyster y los shellder, ya que tienes que fotografiarlos desde delante, ¡y no paran de dar vueltas!



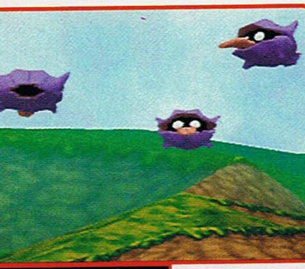
Mapa del río



#60 Poliwag *Los poliwag se ocultan tras los arbustos que hay a la derecha, nada más comenzar. Lánzales pesterballs para que salten al agua. Si tiras algo al agua, vuelven a salir a la superficie. Da más puntos si les pillas en plena pirueta o cuando van a sumergirse.*



#1 Bulbasaur *En los troncos huecos, justo a la izquierda del comienzo, se esconden los bulbasaur. Con unas pesterballs puedes conseguir que se reúnan.*



#90 Shellder *Son fáciles de ver, pero no de fotografiar. Si tienes el motor del profesor Oak, te será más fácil: acércate y toma una buena foto de varios.*



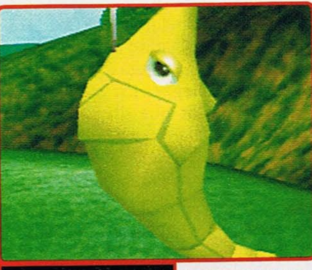
#45 Vileplume *¿Ves esa zona de donde sale una especie de humo? Toca la flauta y verás aparecer a este florido pokémon. Busca la melodía que hace que pegue saltos para conseguir la mejor foto.*



#79 Slowpoke *¡Este pokémon es muy fácil de fotografiar! Dale una manzana para hacerle la foto cuando está más feliz.*



#80 Slowbro *Atrae a un slowpoke con una manzana hasta la zona oscura de la orilla. Allí pesca con su cola un cloyster y se convierte en slowbro. Como los slowpoke son tan lentos, tendrás que empezar a atraerlos hacia la zona desde lejos.*



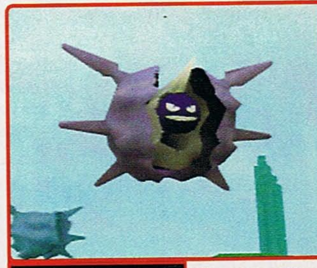
#11 Metapod *Lanza una pesterball al cuarto metapod. Cuando bloquee tu paso, da la vuelta y lanza pesterballs a los otros tres. ¡Así conseguirás la mejor foto!*



#54 Psyduck *Dale al pokémon con una manzana en la cabeza para que se hunda. Luego, lanza algo al agua y lo verás aparecer dando un salto. ¡Hazle entonces la foto!*



#137 Porygon *Se distinguen dos narices puntiagudas que se mueven en la roca. Bombardéalas con tus bolas, y saldrán dos porygon. Si les alcanzas una segunda vez con una pelota, cambian de color.*



#91 Cloyster *Tienes que ser rápido para verle de frente. Cuando se fotografía al primer cloyster (justo después del porygon), saldrán más del agua a lo largo del camino.*



#25 Pikachu *Tienes que darle con una pesterball para que salga corriendo del tronco. ¡Prepárate para disparar!*



Al final verás un botón sobre el suelo, justo enfrente de la roca. Dale con la pesterball al porygon que se oculta en la roca para que salga y pise el botón: así se abre la siguiente ruta.



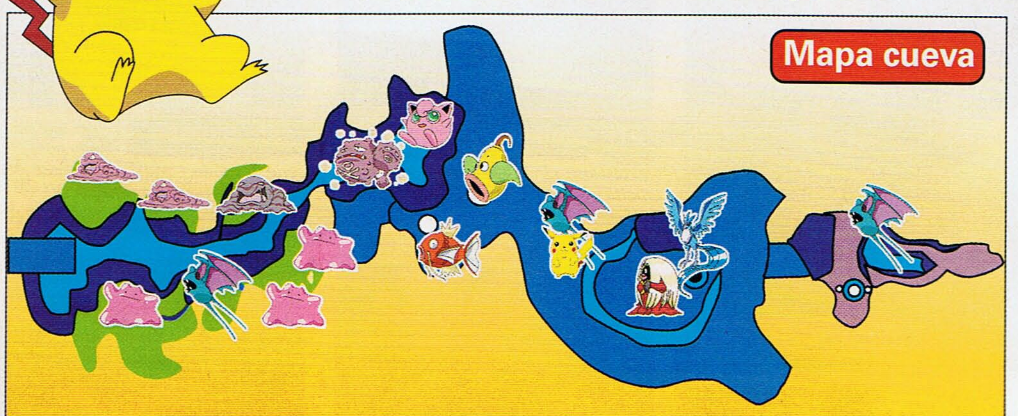
¡Di "patata"! Este gran teleobjetivo toma fotos de los pokémon alejados.

El viaje de la cueva

¡En toda la cabeza! ¡A ver si así hace algo que valga la pena!

El vehículo del profesor Oak también puede volar! En la cueva necesitarás tener un brazo fuerte para lanzar. Para llegar a los sitios más lejanos, tendrás que disparar alto y aprovechar el efecto de parábola.

Intenta alcanzar a los tres koffing para liberar a los jigglypuff de su acoso y disfrutar de su bonita serenata a la salida del nivel. Necesitas tener un álbum de 40 pokémon para poder acceder al siguiente nivel.





#25 Pikachu *¡Un pikachu ha sido capturado por un zubat! Lanza pesterballs e intenta darle al zubat como sea. Así salvas a Pikachu y obtienes esta foto.*



#124 Jynx *Hay dos jynx alrededor del huevo de Articuno. Toca la flauta para conseguir una buena pose.*



#41 Zubat *Puedes conseguir una foto de dos zubat si aceleras tu vehículo con el motor del Profesor Oak.*



#1 Bulbasaur *Tendrás que atraerlos con manzanas para sacarlos juntos. ¿No te parece que sus ojos son extraños...?*



#129 Magikarp *En el primer estanque, antes del charco del weepinbell, este pececillo saltará si tiras dentro una manzana.*



#144 Articuno *Si tocaste la flauta para hacer cantar a las jynx, el huevo se romperá y saldrá un articuno.*



#88 Grimer *Fotografía a ambos grimer al principio del camino, y harás que salgan otros dos. Estos dos se acercarán más a ti, y sacarás mejores fotos.*



#132 Ditto *... ¡es que en realidad son unos ditto disfrazados! Golpea a los supuestos bulbasaur con algún objeto para que revelen su auténtico aspecto.*



#70 Weepinbell *En el segundo estanque hay un weepinbell dando vueltas como un tonto. ¡Intenta hacerle una foto de frente!*



#25 Pikachu *Si has salvado al pikachu y has sacado al articuno de su huevo, el pikachu cabalgará sobre él detrás de ti. ¡Uau, menuda foto!*



#89 Sleimok *Si bombardeas a un grimer con pesterballs, acaba por convertirse en un muk. ¡Persiste en tus lanzamientos!*



#109 Koffing *Tres koffing persiguen a unos jigglypuff. Pégales con tus pesterballs y fotografíalos antes de que desaparezcan.*



#71 Victrebeel *Si logras golpear a Weepinbell con una manzana y lo haces caer al estanque, se convierte en un victrebeel.*

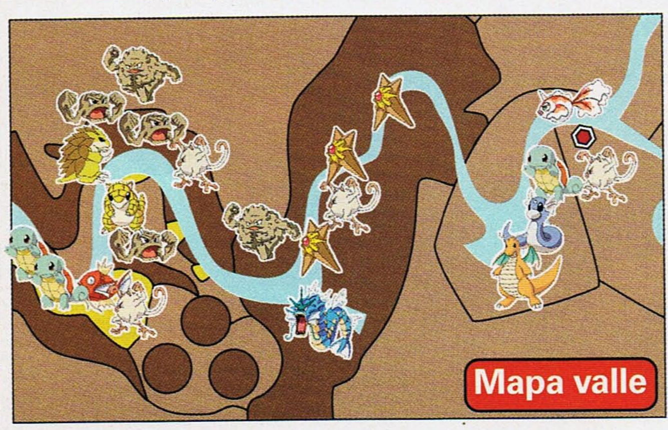


#39 Jigglypuff *Cada jigglypuff rescatado estará al final del nivel participando del show. ¡Intenta salvar a los tres!*

El viaje por el valle

¿Qué foto será la próxima?

Hay que subir el monte, y necesitas buenos reflejos para hacer buenas fotos. Lo mas difícil es, por ejemplo, llevar a Magikarp hasta la cascada, para que se convierta en un gyarados. Mankey (en el monte) también es muy tímido. Si terminas este nivel, recibirás por fin el valioso motor que te permite avanzar más rápido.





#7 Squirtle *Al principio del camino, unos caparazones se acercan por el agua. Lánzales pesterballs para llevarlos a la orilla, y luego usa las manzanas para conseguir buenas fotos.*



#74 Geodude *Encontrarás a varios geodude en este nivel. Usa las pesterballs para hacer que te miren de cara.*



#27 Sandashrew *Los sandashrew aparecerán cuando derribes a los primeros geodude del nivel con tus pesterballs.*



#28 Sandslash *Si puedes dar a dos geodude, uno detrás de otro, aparecerá Sandslash.*



#75 Graveler *La mejor pose de los graveler se obtiene tocando la flauta. ¡Fiesta! ¿Quién iba a decir que tuvieran tanto ritmo?*



#130 Gyarados *Al principio, Magikarp sale del agua. Si te preocupas de empujarlo con las pesterballs cada vez que lo veas, el pez acabará cayendo en la cascada, y verás aparecer a su evolución, el magnífico Gyarados.*



#120 Staryu *Saca una foto al primer staryu que veas para que se te acerquen. Tienes que fotografiarlos de frente, es decir, con la gema por delante. ¡No es fácil, porque no paran de dar vueltas!*



#121 Starmie *Si un staryu te sigue, saltará al remolino de agua, y se transforma en un starmie. ¡Cuidado, es una foto difícil!*



#149 Dragonite *Bombardea el remolino de agua con pesterballs para hacerle salir. Saca la foto cuando abra la boca.*

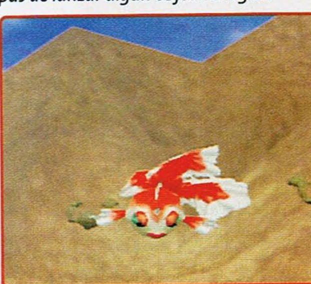


#56 Mankey *Este nivel está repleto de mankey para fotografiar. Sacarás la mejor foto casi al final, cuando vaya a darle al interruptor..*





#129 Magikarp *Estos peces aparecen en este nivel con regularidad si te preocupas de lanzar algún objeto al agua.*



#118 Goldeen *Tira objetos al agua; a veces aparece algún goldeen. ¡Ojo! Sólo lo hacen durante unos breves segundos, así que tendrás que ser bien rápido.*



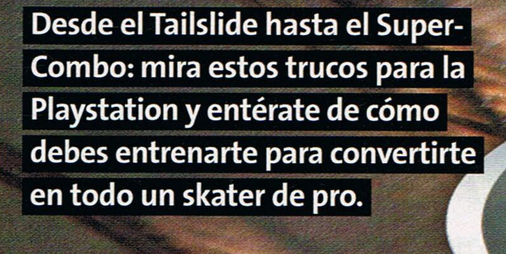
#147 Dratini *Fotografía a estos pokémon con el mismo método de los goldeen, ¡aunque los dratini se dejan ver más!*



#56 Mankey *Nivel secreto: detrás del remolino de agua, a la derecha, encontrarás tres squirtle. Uno de ellos se alineará con el mankey. Intenta darle al squirtle con la pesterball para que se lance contra el mankey. A la vuelta de la colina lo verás delante de un interruptor. Si le lanzas una pesterball, lo activará y podrás llegar a la siguiente fase del juego: ¡los símbolos secretos!*

Texto: Oliver Ehrle, Winnie Forster

Final



Desde el Tailslide hasta el Super-Combo: mira estos trucos para la Playstation y entérate de cómo debes entrenarte para convertirte en todo un skater de pro.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Tras el éxito cosechado desde su lanzamiento, *Tony Hawk's Pro Skater* vuelve con energías renovadas dispuesto a comerse el mundo de nuevo. Y, cómo no, en SCREENFUN no debemos dejar pasar la oportunidad de obsequiarte con la guía que te ayudará a destrozar todos los récords, y las ilusiones y esperanzas de todos aquellos que osen enfrentarse contigo. Suena bien, ¿eh?

Entonces, lee muy atentamente todo lo que te contamos y toma buena nota, porque en esta segunda entrega, Neversoft, la desarrolladora del juego, ha aumentado la dificultad de los niveles y los ha hecho aún más grandes. Cientos de 'gaps' te esperan ocultos por los diversos mapas para que tú los descubras y te diviertas haciéndolo.

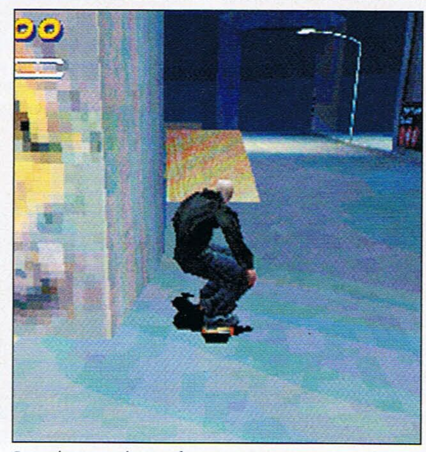
Una vez más, Tony Hawk ha demostrado que es el mejor skater del mundo con un juego a su altura pero, ¿quién ha dicho que no puedas ser tú el que mejor juegue a su juego? ¡Demuéstrale que tú puedes!

Despacito y buena letra...

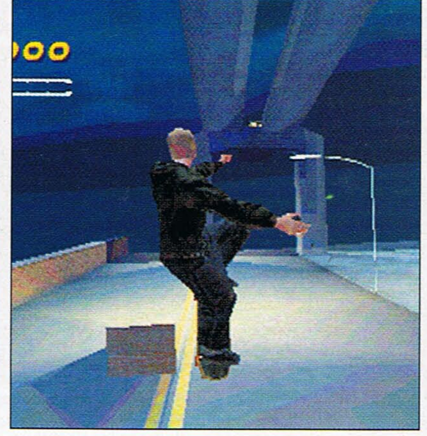
Ya crees en tu editor a un héroe propio, o escojas a un profesional previsto en el juego, tu alumno domina desde el principio un completo abanico de trucos. Para acostumbrarte tranquilamente al control y a las maniobras, haz clic en el modo 'Skate for Fun': el primer parque, hangar, se activará.

Los demás circuitos aparecen si te pasas al modo 'carrera'. Después de seleccionar el skater encontrarás, en el menú 'Buy New Tricks', las combinaciones de botones para todos los trucos.

Ya que solo en el aire puedes hacer piruetas con la tabla, casi todos los trucos comienzan con un salto, que se realiza con la tecla ⊗. Para los saltos perfectos manten pulsado el botón en cuanto pises la rampa y no lo sueltes hasta que llegues al borde. En el halfpipe del hangar podrás realizar los saltos más altos: sólo conseguirás un aterrizaje perfecto si diriges el morro (nose) o la cola (tail) de tu tabla con exactitud. Además, de esa manera obtendrás multiplicadores que te ayudarán a superar todos los retos, pero eso sí, si pones la tabla en diagonal, ¡te romperás todos los huesos virtuales!



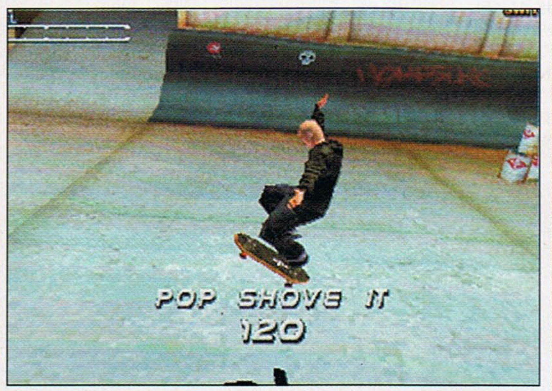
Para dar un salto perfecto tienes que correr agachado hasta la rampa...



...y mantener pulsada la tecla ⊗ sin soltarla hasta llegar al borde de la rampa.

Flips: El mundo girando a tus pies

Todo skater, exceptuando el ollie que es fundamental, ha empezado haciendo kickflips. Los flips son los trucos más fáciles de aprender, ya que se pueden hacer en el suelo, aunque algunos requieren de bastante destreza para hacerlos. De todas maneras, son la base de todo skater de calle.



Está claro: los flips son las maniobras más sencillas de todo el juego. Podrás realizar un Pop Shove It sin usar una rampa.

Agarrando la tabla: un Grab

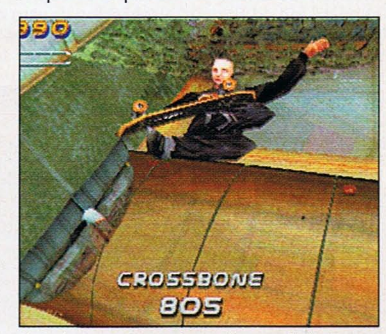
Los grabs son la base de un skater que patine en verticales o half-pipes y son trucos en los que el skater agarra la tabla por cualquiera de sus lados.

Para hacerlos, necesitarás elevarte lo bastante como para poder dar un par de giros además del truco, ya que los multiplicadores jugarían a tu favor.

Un truco para caer bien después de dar unos cuantos giros es mirar la tabla mientras haces el truco. Cuando gires, procura contar las veces que ves el dibujo de la tabla y la posición en la que se queda al parar de dar vueltas.



Con el Tailgrab, el skater se mantiene en posición estable: mantente agarrado mucho tiempo, para conseguir muchos puntos.



Crossbone, como un tornado: concéntrate en la tabla para abrir el griff (soltar la tabla) en el momento adecuado.

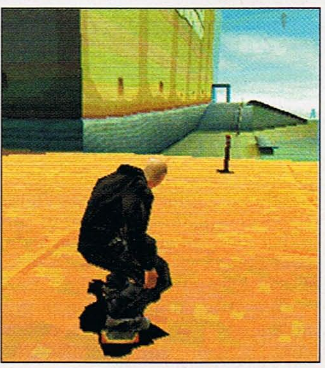
Si está en el suelo... ¡súbete!: un Grind

Los grinds son el otro pilar sobre el que se sustenta casi todo el arsenal de trucos de un skater de calle. Este tipo de trucos consiste en subirte en cualquier barandilla u objeto similar y deslizarte por toda su longitud apoyando cualquier parte de la tabla. Por ejemplo, si lo haces con un eje pero muy pegado a una rueda, el truco será un Crooked. Si, por el contrario, lo haces con el centro de los dos ejes, el truco será un 50-50. Pero hay cientos de combinaciones.

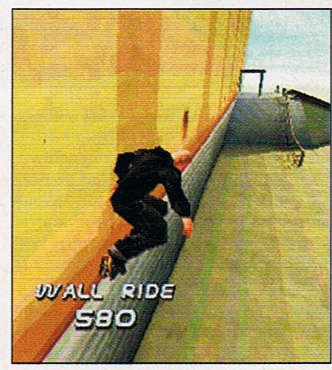
Un slide o un grind se pueden hacer en casi todos los sitios que tengan más de dos lados y, si encadenas una larga serie de ellos metiendo de por medio algún que otro flip que no sea muy largo, obtendrás altísimas puntuaciones con las que no tendrás ningún problema para conseguir cualquier Sick Score. En definitiva, son uno de los trucos básicos que hay que practicar.



Un slide para principiantes: en el boardslide, te deslizas con el centro de tu tabla por encima del canto del half-pipe.



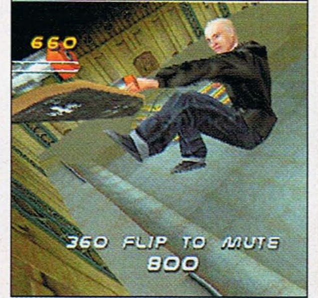
Para realizar un Wall Ride, lo mejor es ponerse en paralelo con la pared y, en el último momento, girar hacia ella.



Justo antes de alcanzarla, aprieta el triángulo para deslizarte por la pared. Si además puedes caer con un kickflip, mejor.

Multiplicadores: dos por una, dos...

A pesar del famoso dicho "divide y vencerás", en el *Tony Hawk 2* son los multiplicadores los que darán el empujón necesario a tus puntuaciones. Por poner un ejemplo, un simple kickflip, que suele darte 100 puntos, lo puedes llevar hasta casi 1000 haciendo un Perfect 720 kickflip. Pero esto no sólo funciona con flips, también a la hora de grindar: si intercalas más trucos dentro de un solo grind, el multiplicador también subirá, reportándote así ingentes cantidades de trucos. De hecho, circula por internet un combo que te da, atención: ¡19 millones de puntos!



Flip to Mute de 360°: si combinas el truco con giros, tu puntuación se multiplicará.

Multiplica tus puntos

Giro	Multiplicador	Perfect	Sloppy
180°	1.5	2	1.125
360°	2	3	1.5
540°	3	4.5	2.25
720°	5	7.5	3.75
900°	9	13.5	6.75

Una de cal y otra de arena

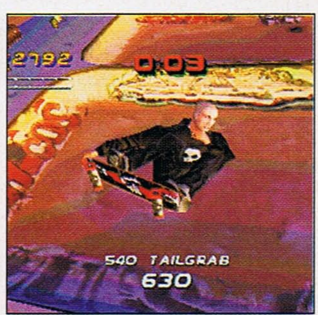
Si siempre haces los mismos trucos, el público se aburre. Para penalizar eso, Neversoft creó un sistema que te penalizaba al repetir un truco. La tabla de la derecha te muestra la reducción de puntos al realizar los mismos saltos, para que puedas calcular los puntos que dejas de ganar.

Porcentaje de puntos obtenidos

Repetición	Porcentaje
1	75%
2	50%
3	25%
4 o más	10%



El tailgrab es uno de los mejores trucos para iniciarse en el mundo de los grabs, debido a su sencillez.

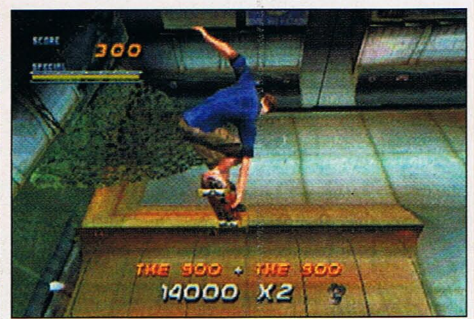


Pero si lo repites mucho, el público se aburre y el premio será menor. Ya sabes: ¡en la variedad está en el gusto!

Cuida tus dientes: Specials

En el menú *Comprar trucos* encontrarás montones de 'specials': estos son trucos, como su nombre en inglés indica, especiales. Sólo si has realizado correctamente los suficientes trucos, podrás realizar maniobras peligrosas como Assume The Possition, The 900° o The Big Hitter.

Para hacer la mayoría de estos, necesitarás un montón de altura y velocidad. Si aún no eres un experto, no se te ocurra meterlos dentro de combos, ya que lo único que conseguirás será dar con tus rodillas ¡y con tu moral en el suelo!



¡Dos The 900° en un solo combo!. Naturalmente esto está al alcance sólo de unos cuantos mortales.

Jump Around, es decir, ¡salta sin parar!

Para impresionar a tus colegas, lo mejor es pasar de los specials e irse a por los gaps. Un gap es el hueco que hay entre que empiezas un truco y el momento en el que caes.

En el *Tony Hawk's Pro Skateboarding 2* este tipo de trucos cobra especial fuerza, ya que hay más de 100 gaps distribuidos por todos los niveles. Esto no es Pokémon, pero has de hacerte con todos si quieres desbloquear al personaje Private Carrera.

Además, los gaps te ayudarán a sumar puntos, con lo cual no viene nada mal ir a buscarlos, sobre todo teniendo en cuenta que en algunos niveles necesitarás encontrar una serie de gaps para conseguir dinero y poder pasarte ese escenario.



Para skaters con experiencia: con un aterrizaje óptimo, conseguirás más de 29.000 puntos con un 540 Airwalk más un Boneless por encima de la Halfpipe.



En algunos niveles hay coches en movimiento. Aprovéchalos para hacer Car Plants, ganando así algunos puntos extra y un poco de dinero.



Además, puedes aprovechar el empujón para hacer algún otro truquillo más. Por ejemplo, un Nosegrab con algún giro, que te dará más de 4.000 puntos.

Combo va, combo viene

Un combo, no hay que ser demasiado listo para saberlo, es unir varios trucos o varios combos en uno, de manera que la puntuación de todos ellos cuente como sólo una. Huelga decir que ésta sera altísima. De hecho, corre el rumor por Internet de gente que ha hecho combos de 9 millones de puntos y no parece que sea mentira.

Lo mejor del juego es que es tu imaginación y tu destreza son lo único que pueden ponerte límite a la hora de hacer los combos, ya que esta característica ha sido muy potenciada con un diseño casi genial de los niveles.

A la hora de hacerlos, procura usar, sobre todo, flips y trucos rápidos. También va bastante bien acabar los combos con un Plant o algo por el estilo. Por supuesto, no te olvides de los Manuals.

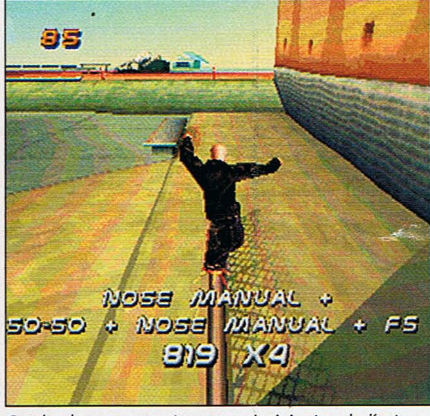
Tras este nombre se esconde uno de los trucos más útiles y versátiles de todo el juego. Lo mejor de todo es que son fáciles de hacer y además, aunque tengas que mantener el equilibrio, esto no es tan difícil como en un Grind o un Slide, pese a que casi debería serlo.

Los Manuals te servirán perfectamente para engarzar largos Slides entre varios raíles, con lo cual se te sumará la puntuación que consigas en ambos.

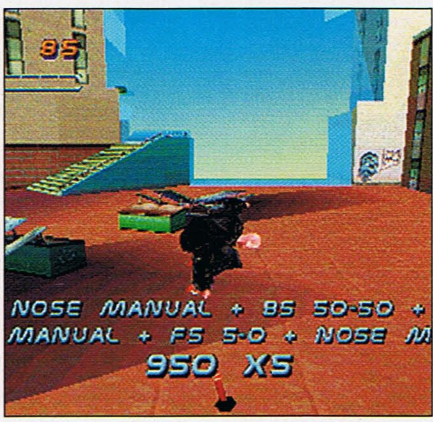
A la hora de los combos aéreos, procura meter trucos no muy largos y que precisen de mucho espacio para hacerlos, ya que simplemente para hacer uno, necesitarás todo un salto. Lo mejor es hacer un flip y luego algún tipo de truco en el que puedas girar (Benihana, Madonna, etc.). Ah, sobre todo, procura caer siempre en Perfect.



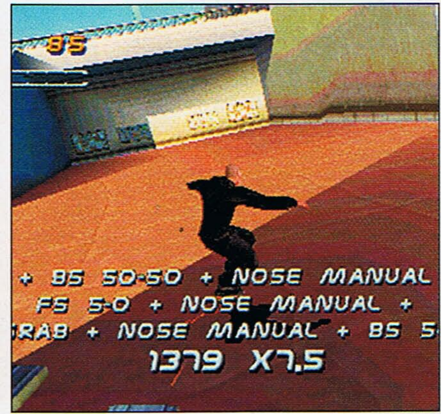
En los Manual, pon atención a la señal de equilibrio mostrada y corrige tu posición con la cruz de mando. Si el punto verde parpadea, significa que vas despacio.



Combo de 10.000 puntos para principiantes: deslízate con dos 50-50's y Nose Manuals por encima de las dos barandillas, un gap, hasta llegar a las mesas de picnic.



Cuando llegues a la pequeña rampa, mete un flip cayendo en Manual. Después de eso, sí que podrás ir a las mesas estratégicamente colocadas, ya que tienen un gap.



Por último, súbete en la primera mesa y salta hasta la segunda, metiendo de por medio otro flip. Con esto conseguirás un gap. Por último, otro Manual y un Wall Ride.

Consigue nuevos trucos

Cuando tengas el suficiente dinero, ve a comprarte unos trucos nuevos. Deberás ahorrar, pero ten en cuenta que a veces los más caros no son los que más puntos te van a dar. Una buena táctica es ponerse los mejores en combinaciones fáciles: nada de diagonales o presionar dos veces arriba, por ejemplo. Así los ejecutarás sin problemas. También deberías deshacerte rápidamente del Kickflip y del Heelflip, que al principio están bien, pero luego no te darán los suficientes puntos. Lo mejor de todo es que te hagas rápidamente con las combinaciones y que las entrenes una y otra vez hasta que las hagas casi por inercia.



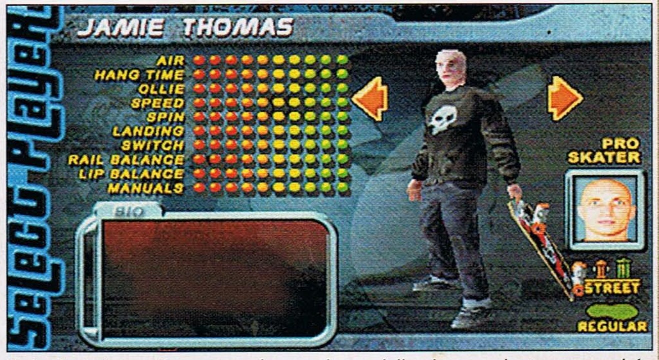
Nuevos trucos por monedas: el dinero para activar los niveles se quita del presupuesto y no de lo que has ganado. ¡Menos mal!

Entrena a tu skater

Junto a los trucos deberías mejorar también las habilidades del skater: si corre más sobre la pista, conseguirás hacer saltos más grandes. Si mejoras el equilibrio, los Manuals y los flips te saldrán mejor.

Además, en el modo 'carrera' sólo lograrás determinados objetivos si mejoras a tu skater: una búsqueda de letras (reúne "SKATE"), por ejemplo en Philadelphia, sólo es lógico que la haga un skater experto. También podrás hacer combos increíblemente largos en los torneos, que son necesarios para conseguir medallas de oro, si los valores de velocidad y equilibrio están bien desarrollados.

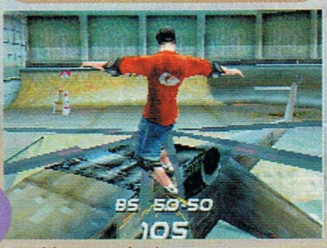
En lugar de mejorar habilidades sin ton ni son, sigue una táctica de compra. Si tu skater es bueno en la vertical, mejora las habilidades que afecten a su rendimiento en calle y viceversa. Sólo así conseguirás un skater equilibrado, capaz de enfrentarse a todas las tareas y de batir todas las puntuaciones.



Quien invierta sus dineros ganados para las medallas de oro en los torneos, podrá perfeccionar a su skater hasta el último punto de habilidad.

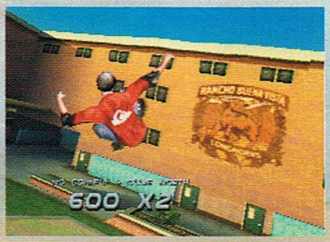
Una panorámica de las zonas de skate

Hangar



En el hangar darás tus primeros pasos. Aquí podrás hacer uno de los combos más espectaculares, que encontrarás en la Review publicada en este mismo número. Si te deslizas por las aspas del helicóptero, este despegará y se abrirá una puerta...

Colegio



En el patio del cole se pueden realizar larguísimos combos con Grinds y Wall Rides. Atención: tienes que saltar durante un Wall Ride y caer al suelo en Manual. Prueba también a saltar el Leap of Faith.

Marsella



El primero de los niveles con medallas. En Marsella no encontrarás grandes half-pipes, porque este es un Skate Park de hormigón, con rampas no muy altas. Lo mejor aquí es no caerse y hacer varios Grabs 540 o 720. ¡Directo al podio!

Nueva York



Nueva York es el reino de los skaters de calle. De hecho, posee uno de los raíles más largos en los que grindar: ¡los del Metro! Pero antes tendrás que coger todas las fichas para que te abran la puerta. Una vez allí... un Grind bestial y ¡a disfrutar!

Venice Beach



Se trata de uno de los niveles más difíciles, porque el Sick Score está en 200.000 puntos. Además, no hay demasiados half o quarters como para hacer grandes Grabs. Podrás encontrar un lugar para sumar esos puntos a la izquierda, nada más empezar.

Skatestreet



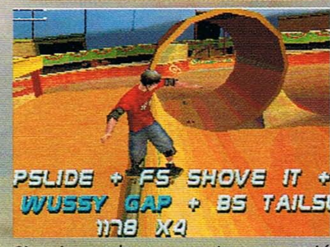
El tercer Skate Park con medalla es algo confuso, pero un par de vueltas en el modo Free Skate para aprenderse los Gaps y los combos y no tendrás ningún problema para ganar el oro. Además, a estas alturas ya deberías tener práctica, ¿no?

Philadelphia



Este es, sin duda, el nivel más difícil, porque sólo para reunir la palabra SKATE sudarás de lo lindo. El tejado del Skate Park se rompe cuando te deslizas a toda la velocidad por la barandilla azul del balcón y un poco más adelante sobre el cable de teléfonos.

Plaza de toros



Si quieres el oro en esta zona, está prohibido caerse. Te asegurarás unos puntos haciendo el tonel que ves en la captura. Lo mejor es que patines aquí en modo Free Skate, antes de lanzarte a la conquista de medallas. ¡Así sabrás todos los secretos!

Texto: Daniel Palomares.

Eagle One: Harrier Attack

Introduce en el **menú de opciones** los siguientes códigos para activar la correspondiente función de cheat.



Cheats

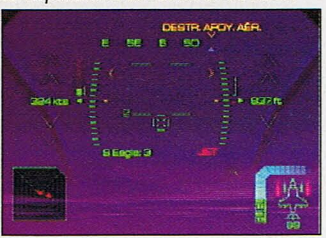
Inmortalidad:
R1 L1 R2 L2 L1

Munición ilimitada:
R1 L1 R2 L2 R1

Todos los niveles (islas):
R1 L1 R2 L2 START



Ésta es la pantalla donde deberás meter la correspondiente combinación de teclas.



R1 L1 R2 L2 R1: *¡con munición ilimitada podrás perseguir sin piedad a tus enemigos!*



R1 L1 R2 L2 START: *después de este truco, estarán activadas todas las misiones y, sin grandes esfuerzos, podrás...*



... ir hasta la última misión y conseguir tu objetivo final.

En MoHo las piernas se sustituyen por una bola. ¡Comodísimo!

MoHo

Mantén pulsada la tecla SELECT e introduce la siguiente combinación de teclas para activar los cheats. La introducción de los códigos solo funciona en el menú que está entre paréntesis.



Cheats

Activar todas las prisiones
(en el menú de *elección de prisión*):
R1 R2 R1 L1 R1 L2 R1 R1 R2 R1 L1 L1 R1 L2 R1

Activar prisión bonus
(en el menú de *elección de prisión*):
R1 R1 R1 R2 R1 L1 L1 L1 R2 R1 L1 L1 L2

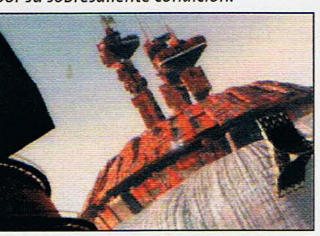
Personaje oculto
(en el menú *elección de personajes*):
R1 R1 R2 L2 L1 R2 L2 R1 L1 R2 R2 L1

Modo *Flummi*
(En el menú de *selección de nivel*):
R1 R2 L1 L1 R1 R1 R2 L1 L2 R2 R2

Modo *Flutsch*
(En el menú de *selección de nivel*):
R2 R1 R2 R1 R2 R1 L1 L2 L1 R1 L1 R1 R2 R1 R2 L2



El personaje secreto The Doctor destaca por su sobresaliente condición.



Una breve película renderizada te prepara para iniciar el nivel de la prisión...



... ¡donde irás directamente al grano en un espacio muy pequeño!

La prisión bonus contiene entre otras cosas una variante de golf. ¡Ánimo, Tiger!

¡Con los cheats de Nightmare Creatures II dejarás a tus enemigos en la oscuridad!

Nightmare Creatures II

Elección de nivel

Mueve el cursor con el **menú principal** a *nuevo juego* y pulsa a la vez L1 + R2 + ○ + □ + SELECT. Ahora, arriba aparece un pequeño menú, en el que podrás escoger el nivel que quieras con las teclas de dirección. Empieza ahora un nuevo juego, para comenzar con esta misión.



En el punto de menú pulsa nuevo juego L1 + R2 + ○ + □ + SELECT *para conseguir arriba a la izquierda una selección de niveles. ¡Vete al que prefieras!*



Después de escoger el nivel, una secuencia de vídeo te inicia y te da una ligera noción de lo que te espera...



... antes de que vuelvas a estar en forma (gracias a nuestros siguientes trucos) ¡y ataques al monstruo sin dañarte!

Invencibilidad y menú de cheat

Pausa el juego en curso y pulsa L1 + R2 + ○ + □ + SELECT al mismo tiempo, para que aparezca el menú de cheat. Allí puedes darle energía ilimitada a tu personaje. Además, tienes la posibilidad de activar otras funciones de cheat pulsando las siguientes combinaciones de botones:

Cheats

Enemigos invulnerables:
□ ○ SELECT

Mostrar energía vital restante:
L2 R2 □ SELECT

Matar de un golpe:
L1 L2 R1 □ SELECT

Continues ilimitados:
L1 R2 R1 SELECT

Super-Power-Ups:
L1 R1 SELECT



Pausa el juego en curso y pulsa al mismo tiempo L1 + R2 + ○ + □ + SELECT *...*



... para que aparezca el menú de cheat.


Pedro ladrador, poco mordedor: ¡el héroe Max de MDK 2 tiene cuatro manos para luchar!

MDK 2

Durante el juego, pulsa [^], para conseguir la barra de enter. Introduce uno de los siguientes códigos para activar la función de cheat. Si al introducir la función el mando se bloquea, pulsa simplemente [ESC].

Cheats

Salto al nivel 2:
MdkNewGame (2,12)

Salto al nivel 3:
MdkNewGame(3,12)

Salto al nivel 4:
MdkNewGame(4,12)

Salto al nivel 5:
MdkNewGame(5,11)

Salto al nivel 6:
MdkNewGame(6,8)

Salto al nivel 7:
MdkNewGame(7,11)

Salto al nivel 8:
MdkNewGame(8,8)

Salto al nivel 9:
MdkNewGame(9,13)

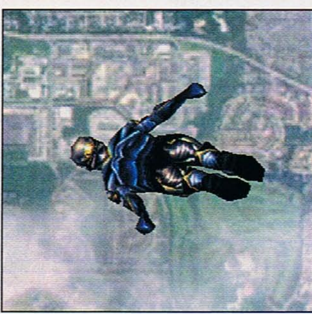
Salto al nivel 10:
MdkNewGame(10,7)

Salto al nivel 10 – Bonuslevel 1:
MdkNewGame(11,1)

Salto al nivel 10 – Bonuslevel 2:
MdkNewGame(12,1)

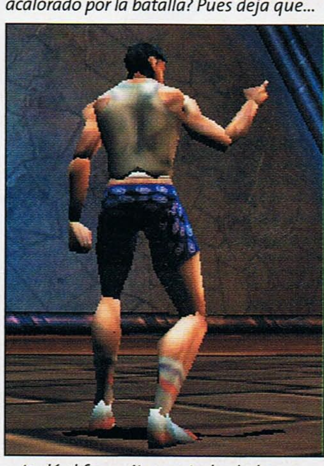
Inmortalidad:
GodDebugToggle()

Kurt en paños menores (después del salto de nivel):
KurtGetNaked()


MdkNewGame(2,12): *un salto de nivel muy facilito: introduce el código deseado durante el juego...*


... y sólo unos segundos después aparece una secuencia intermedia, que da paso a la siguiente misión.


KurtGetNaked(): *¿estás muerto de calor y acalorado por la batalla? Pues deja que...*


... te dé el fresquito por todos lados.


GodDebugToggle(): *y como en pantalones cortos sólo se puede luchar la mitad de bien, mejor hacerte inmortal.*

Starlancer

Mantén pulsado [Ctrl] en el menú principal e introduce la palabra **potato.** Si la introducción es correcta, aparecerá *M1* en el margen de arriba a la izquierda. Introduce los números de la misión deseada (un número entre 1 y 24), y después pulsa una de las siguientes combinaciones de teclas para volar en la nave deseada.

Cheats

Elección de nave normal:
[Ctrl]+[Return]

Predator: **[Shift]+[F1]**	Tempest: **[Shift]+[F7]**
Naginata: **[Shift]+[F2]**	Patriot: **[Shift]+[F8]**
Grendel: **[Shift]+[F3]**	Wolverine: **[Shift]+[F9]**
Crusader: **[Shift]+[F4]**	Reaper: **[Shift]+[F10]**
Coyote: **[Shift]+[F5]**	Shroud: **[Shift]+[F11]**
Mirage IV: **[Shift]+[F6]**	Phoenix: **[Shift]+[F12]**



Mantén pulsado [Ctrl] en esta imagen e introduce ***potato.*** *Después aparecerá* ***M1,*** *arriba a la izquierda.*



Introduce un nivel del 1 al 24 y pulsa después las teclas...

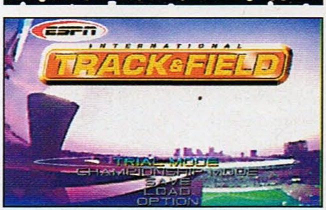

[SHIFT]+[F12]: *... para tener el Phoenix.*

International Track&Field

Comienza un nuevo juego en el **modo trial.** Introduce allí uno de los nombres de la caja para activar los personajes correspondientes.

Cheats

Jugador dorado: **Helsinki**	Jugador metal: **Sydney**
Jugador plateado: **Munich**	Jugador verde: **Mexico**
Jugador bronce: **Roma**	Jugador rojo: **Tokyo**



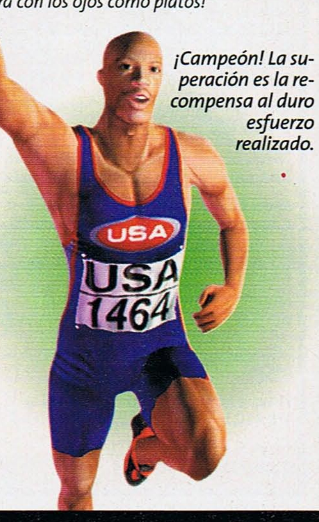
Comienza un juego en el modo Trial...



... e introduce ***Helsinki*** *como nombre.*


Al levantar peso, sudarás gotas del color de las medallas: ¡de oro!

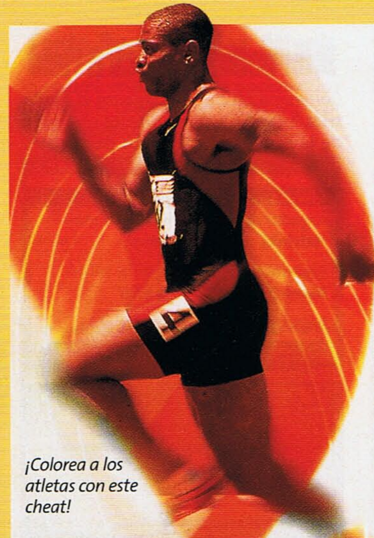

Y competirás el sprint de 100 metros en color plata. ¡La competencia se quedará con los ojos como platos!



¡Campeón! La superación es la recompensa al duro esfuerzo realizado.

Texto: Elena Castellanos

NINTENDO


¡Colorea a los atletas con este cheat!

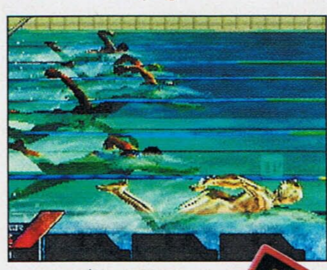
International Track&Field Summer Games

Introduce los códigos como nombre en el **modo trial** para jugar con los personajes correspondientes.

Cheats

Cualquier jugador:
Moscow
Jugador plateado:
Munich
Jugador bronce:
Roma
Jugador metal:
Sydney
Jugador verde:
Mexico
Jugador rojo:
Tokyo

*Introduce **Moscow** como nombre y comienza un nuevo juego...*


...para nadar como pez dorado en el agua.


Los colores como el verde también están aquí.



*Vístete de plata introduciendo **Munich** como nombre. Así, si no ganas medallas, la plata ya la llevas encima.*

GAME BOY

Bugs Bunny's Crazy Castle 4

Passcodes

Nivel 1-2: **R4Y•43**	Nivel 6-2: **FNCS22**	Nivel 10-4: **Y•WJ1T**
Nivel 1-3: **HXY•41**	Nivel 6-3: **34WS26**	Nivel 10-5: **P•WJ1S**
Nivel 1-4: **9XY•41**	Nivel 7-1: **3DWS22**	Nivel 10-6: **F8W•1X**
Nivel 1-5: **H4P•4?**	Nivel 7-2: **W4MS24**	Nivel 10-7: **38C••6**
Nivel 2-1: **R45•4W**	Nivel 7-3: **343S2Z**	Nivel 10-8: **W•M•1X**
Nivel 2-2: **HXP•4Y**	Nivel 7-4: **CXMS21**	Nivel 11-1: **P25Z•6**
Nivel 2-3: **9ZM•4W**	Nivel 7-5: **PG5Q2V**	Nivel 11-2: **CVPZ•7**
Nivel 2-4: **KNFS36**	Nivel 7-6: **K2YZ2Z**	Nivel 11-3: **3S3••4**
Nivel 2-5: **TQCS34**	Nivel 8-1: **7JC•2S**	Nivel 11-4: **Y•CS•5**
Nivel 3-1: **1DFS35**	Nivel 8-2: **HSWJ15**	Nivel 11-5: **3•CS•2**
Nivel 3-2: **RGWS35**	Nivel 8-3: **RBY•21**	Nivel 11-6: **C8CS•?**
Nivel 3-3: **?6M83Z**	Nivel 8-4: **H•MJ13**	Nivel 11-7: **38CS•Z**
Nivel 4-1: **94M83W**	Nivel 8-5: **9LPZ17**	Nivel 11-8: **C•PS•7**
Nivel 4-2: **?D3S3X**	Nivel 8-6: **KB5Z12**	Nivel 12-1: **PLMS•4**
Nivel 4-3: **7DMS3Z**	Nivel 9-1: **7VPZ16**	Nivel 12-2: **FV3S••**
Nivel 4-4: **WNW•3Z**	Nivel 9-2: **KJFQ1Z**	Nivel 12-3: **PVMS•4**
Nivel 4-5: **36C•3X**	Nivel 9-3: **92YQ15**	Nivel 12-4: **16RJ•W**
Nivel 5-1: **CZW•3?**	Nivel 9-4: **HVCS13**	Nivel 12-5: **R6RJ•T**
Nivel 5-2: **PZC•3X**	Nivel 9-5: **RVWS17**	Nivel 12-6: **HG7••T**
Nivel 5-3: **FQ3•3S**	Nivel 9-6: **?23S12**	Nivel 12-7: **9D7•?7**
Nivel 5-4: **MQM•3W**	Nivel 10-1: **9J3S1Y**	Nivel 12-8: **1N? •?7**
Nivel 5-5: **YD3•25**	Nivel 10-2: **H83S1W**	Nivel 13-1: **R6? ••T**
Nivel 6-1: **5ZM•3W**	Nivel 10-3: **9BPQ1Y**	



***R6? ••T:** introduce el password...*



... y en la última misión...


... aparece Taz como enemigo final.


¡Cuidadito! El pato Donald tiene muy mal genio cuando se cabrea.

Donald Duck Quack Attack

Passcodes

Monte pato Nivel 1: **9TMFRK3**	Reino de Gundel Nivel 1: **P5KVQR1**
Monte pato Nivel 2: **VDZS4YH**	Reino de Gundel Nivel 2: **R3*6290**
Monte pato Nivel 3: **3RKCPK1**	Reino de Gundel Nivel 3: **QJNF1B1**
Monte pato Nivel 4: **RKVQ2YR**	Reino de Gundel Nivel 4: **VX2*MXP**
Monte pato Enemigo: **N471TRW**	Reino de Gundel enemigo final: **VDJTMWM**
Casa pato Nivel 1: **Q2C71N1**	Templo de Merlock Nivel 2: **57*JDLZ**
Casa pato Nivel 2: **T1604ZB**	Templo de Merlock Nivel 3: **6MM4CRP**
Casa pato Nivel 3: **THD2B9X**	Templo de Merlock Nivel 4: **RM4Y1V**
Casa pato Nivel 4: **H*GV68***	Templo de Merlock enemigo final: **1LN7N3B**
Casa pato enemigo: **GS1*567**	



Para introducir un código, tienes que escoger el punto de menú continuar y después, introducir el password...


... así se carga automáticamente el nivel que quieres y adoptas el papel del torpe pato Donald.

*Si introduces **WQQ5V11** como passcode, podrás ir hasta el nivel que prefieras: cualquier reino, monte, casa o...*


...incluso a la Dimensión D secreta.

Hype – The Time Quest

Passcodes

2ª época: **XDJMSXS**	4ª época: **6LMQNVx**
3ª época: **4LMQSXN**	

***6LMQNVx:** introduce el código...*


... para poder entrar en la ciudad en la última época. Desde allí...


... accederás a los niveles que te quedan.

Texto: Elena Castellanos

Spyro: El Año del Dragón

Spyro 3: la esperada continuación gusta y divierte, pero no sorprende.

¡Bondadoso, fogoso, aventurero y valiente! Spyro vuelve para salvar a dragoncitos aún más pequeños que él y protagonizar nuevas aventuras.

Spyro, el dragón más moradito y simpaticón de Sony, vuelve a enrolarse en una aventura plataformera plagada de minijuegos. Si en la anterior ocasión nos libró de la amenaza del demoniaco Ripto, esta vez tiene una misión muy especial que llevar a cabo: ¡rescatar todos los huevos de dragón que han sido secuestrados y esparcidos por todas partes! Así que *Spyro* no se lo piensa dos veces y se marcha, echando humo, al rescate.

La verdad es que empiezas a jugar *Spyro 3* y piensas que es ¡escandalosamente parecido al anterior!: sigues buscando gemas, te encuentras a los mismos amigos, los escenarios tienen el mismo diseño, idénticas puertas tridimensionales para viajar entre mundos, las mismas habilidades (incluyendo los saltitos desesperantes) y el mismo diseño de niveles pero, de repente, te das cuenta de que no estás jugando con Spyro. ¿Dónde está el dragoncete? y ahí llega la **principal novedad: por primera vez podrás jugar con otros caracteres** (un canguro saltarín, un pingüino que vuela, un enorme oso cavernoso, un monito que dispara rayos y ¡Sparks, tu vieja amiga hada!).

Spyro: el año del dragón es un juego completo, pero demasiado similar al anterior (salvo por los nuevos personajes), así que el resumen es el mismo: si te gustan las aventuras del dragoncete morado, ¡adelante! Si no, abstente: está cortado por el mismo fogón... ¡perdón, patrón!

En Spyro 3 deberás jugar con cinco caracteres nuevos (además de Spyro), situados en distintas zonas del juego.



Los diamantes de colores siguen siendo la moneda de cambio en Spyro 3.



El atlas te permite saber en todo momento tu avance en el juego.


¡Juega con Sheila, es una canguro muy saltarina!


Los colores y diseños de los mundos apenas han cambiado.




Sparks, la hadita, además de hacer el papel de guía ¡será un personaje jugable!

Spyro saber poner cara de malo, pero es más bueno que el pan.

Vaya cara de mosqueo: ¡parece que echa humo!


PC | **PS** | N64 | DC | E

Spyro: el año del dragón
Juego de plataformas para todos.

6.990 pts.	Sony	1 jug.

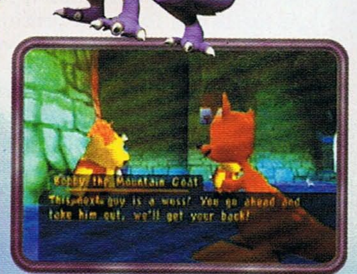
- Tarjeta de memoria, vibración.

Gráficos 8 **Sonido** 8 **Jugabilidad** 7

☺ Protagonista, niveles enormes para recorrer, cinco nuevos personajes jugables.
☹ Pocas novedades: niveles, mundos e ítems muy similares a *Spyro 2*.

Spyro 3 **repite la fórmula de su antecesor incorporando más caracteres jugables.** 7

Texto: Elena Castellanos


No dejes de hablar con los personajes que encuentres: ¡son fundamentales!


En Spyro 3, nuestro dragoncete morado tiene las mismas habilidades que en el anterior. Nuevamente, algunas las ganarás a cambio de diamantes.

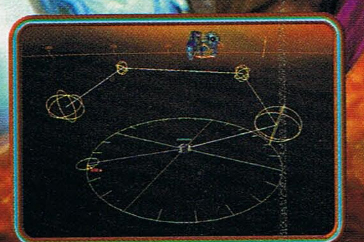
HOMEWORLD CATACLYSM

Si en 'Homeworld' el espacio ya te parecía un lugar peligroso... ¡verás la que te espera en 'Cataclysm'!

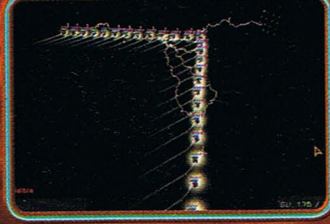


Aunque estés en mitad de una batalla, en la pantalla se te muestra información útil, como el estado de la lista de construcción de nuevas naves.

El dreadnought es la estrella de la flota, ¡tu nave más poderosa!



Con el nuevo sistema de waypoints creas rutas de patrulla para tus naves.



Los ACV pueden emitir un pulso electromagnético que aturde al enemigo.



¡Impacto! Una fragata-ariete embiste con saña a una crucero enemigo.

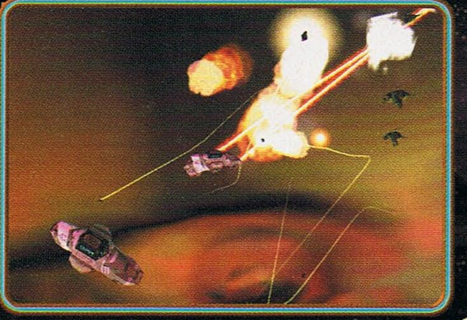


El cañón de asedio de la nave madre tiene efectos devastadores.

Cataclysm no es exactamente la segunda parte del aclamado *Homeworld*, sino más bien una nueva aventura que tiene lugar en el mismo universo. El relato comienza cuando una gigantesca nave minera (que está bajo tu mando) tiene que mandar naves de apoyo a una batalla contra el Imperio... una manera de hacer que te confíes, porque la auténtica amenaza a la que vas a tener que hacer frente en esta campaña (compuesta por diecisiete misiones) no es el Imperio, sino una fuerza más siniestra y poderosa, quizá la más peligrosa que haya conocido el Universo...

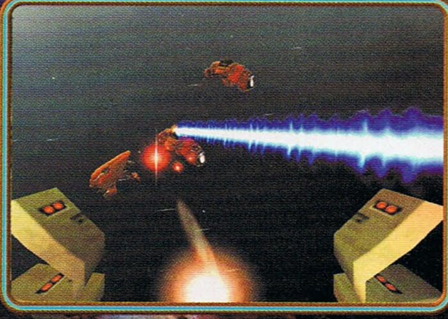
Los que hayan jugado al primer *Homeworld* van a tener un *deja vu* cuando empiecen a jugar a *Cataclysm:* el motor gráfico no ha cambiado, y la maravillosa sensación de manejar y ver combatir a tus unidades en auténticas tres dimensiones no tendrá el mismo impacto que la primera vez. Aún así, uno no puede dejar de admirar la belleza del espacio y los diseños de las naves. El manejo de la cámara tampoco ha cambiado, es decir, que sigue siendo excelente: ¡si algo no está roto, no lo intentes arreglar! Vale la pena señalar que ahora también puedes hacer zoom en las naves enemigas, con lo que la saludable práctica de tomarse un respiro para ver la batalla desde diferentes ángulos es aún más tentadora.

Una de las mejoras más agradecidas de *Cataclysm* es la incorporación de una función de compresión de tiempo, que acelera el juego para que vaya ocho veces más rápido de lo normal. En *Homeworld* era muy pesado tener que esperar a recoger todos los recursos del nivel, así que esta función es verdaderamente providencial. También se ha añadido un nuevo sis-



Vale, en el espacio no debería haber explosiones, porque no hay oxígeno, ¡pero así es más divertido!

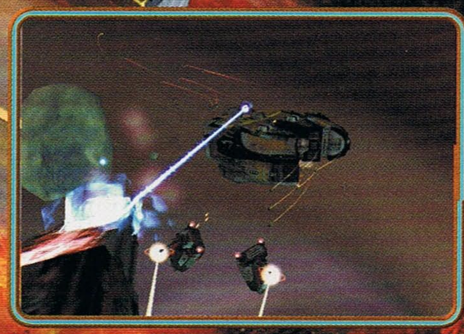
Las naves infectadas por La Bestia son más lentas, pero están mejor acorazadas.



Puedes pilotar las naves con la vista desde el interior de la cabina. ¡Esto sí que es primera línea de batalla!



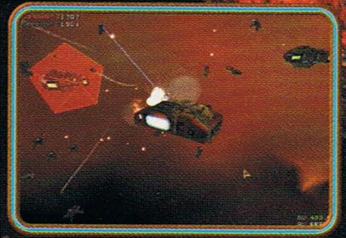
La nave madre va armada, y puede encargarse por sí misma de una pequeña fuerza de agresores, ¡pero es evidente que aquí la tienen desbordada!



¡Un dreadnought al ataque! Pocas naves pueden hacer frente a su devastadora potencia de fuego.



Puedes ver como destruyes a los enemigos desde primera línea. ¡Genial!



Suele ser buena idea proteger a tus naves importantes con sentinels.

tema de puntos de ruta, y la interfaz y las tecnologías han sido rediseñadas para que sean más funcionales. Todas las unidades de *Cataclysm* son nuevas, y muchas tienen interesantes habilidades. Estas nuevas unidades te pueden gustar más o menos que las de *Homeworld,* pero ayudan a reforzar la idea de que esto es un juego nuevo y no un simple CD de misiones.

A propósito de cambios, **hay una importante modificación en la mecánica de juego: ahora tienes un límite al número de unidades que puedes desplegar a la vez.** Una nave grande equivale a muchas pequeñas, así que no te puedes construir un ejercito de súper naves, aún en el caso de que tengas dinero suficiente para producirlas. Esto también es una limitación a la popular táctica de secuestrar naves enemigas para añadirlas a tu flota. En el primer *Homeworld,* si te lo currabas mucho para no tener pérdidas y capturabas muchas naves al enemigo, podías llegar a tener una armada impresionante. En ese sentido, *Homeworld* era como más épico, más gigantesco. En *Cataclysm* se manejan ejércitos más pequeños, aunque también es verdad que eso favorece la faceta de multijugador, que es más equilibrada.

¿Otras posibles quejas? El sistema de juego de *Homeworld* no era fácil de dominar, y en *Cataclysm* pasa lo mismo. Hay un estupendo tutorial para aprender lo básico, pero sigue siendo un juego de estrategia difícil de manejar para los novatos. Y muchos niveles pecan de lineales: "primero haz esto, luego ve allí y haz lo otro..." En *Homeworld* te dejaban más libertad...

En definitiva, *Cataclysm* es altamente recomendable para todos aquellos que estuviesen hambrientos de más *Homeworld.* Si nunca llegaste a descubrir las maravillas de aquel juego, ¿a qué estás esperando? ¡Los secretos de la galaxia te esperan!



PC | PS | N64 | DC | E

Homeworld: Cataclysm

Estrategia espacial para avanzados y expertos.

5.995 pts. | Barkin' Dog/Havas | 1-6 jug.(Red)

Min.: Pentium II, 32 MB RAM, 140 MB HD.
Rec.: Pentium II 350, 128 MB RAM, 420 MB HD, tarjeta 3D.

Gráficos 9 | Sonido 9 | Jugabilidad 9

Nuevas unidades. La historia. La función de compresión del tiempo. Multiplayer.

Sólo una campaña. La base del juego no ha cambiado. Límites de unidades.

Una apasionante aventura espacial, aunque en el apartado técnico no llega a asombrar. 9

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

Las nuevas unidades de Cataclysm

Mientras que en *Homeworld* llevabas a toda la raza Kushan, en *Cataclysm* llevas a los Somtaaw, una facción que ha elegido trabajar por la reconstrucción de Hiigara desde el espacio. Estas son sus naves:



ACOLYTE-ACV
Dos Acolytes pueden juntarse para formar un ACV: sacrifica maniobrabilidad por mayor potencia de fuego.



WORKER
Recolecta recursos, repara naves dañadas y secuestra naves enemigas dañadas. ¡Todo en uno!



SENTINEL
Micronaves de defensa. Si se unen doce, pueden envolver a otra nave dentro de un campo de fuerza.

RAMMING FRIGATE
Embiste a otras naves como un ariete. Si no consigue destruirlas, al menos las aleja del campo de batalla.

HIVE FRIGATE
Lleva en su interior una especie de mininaves, que puede lanzar para que ataquen independientemente.

DESTROYER
Una nave capital con armamento muy variado, capaz de enfrentarse a todo tipo de adversarios.



MIMIC-MCV
Puede disfrazarse de meteorito o de nave enemiga, y hacer un ataque kamikaze. Dos forman el MCV.



PROCESSOR
Permite a los Workers depositar los recursos sin ir hasta la nave madre. También repara otras naves.



LEECH
Micronave espía. Se pegan a otra nave y la destruyen lentamente, o le roban recursos. Difícil de detectar.



MULTIBEAM FRIGATE
Equipada con varios cañones de iones rotatorios, puede disparar a varias naves simultáneamente.



CARRIER
Como máximo tendrás dos. Mantienen sus propias naves, ampliando el tamaño máximo de tu flota.




DREADNOUGHT
Capaz de cargarse un crucero pesado sin muchos problemas, este monstruo es carísimo de producir.

Street Fighter III Double Impact



Oro sólo tiene un brazo, pero le basta para batirse con el joven Sean.

La ejecución de los Super Arts vuelve a gozar de los típicos fondos dinámicos.

Ken Masters, a pesar de la edad, no ha cambiado su chulería.

¡Por fin un 'Street Fighter' lleva el 'III' como apellido! La 'auténtica' continuación de la saga ya está en el mercado, ¿habrá merecido la pena tanta espera?

Ésta es la pantalla de selección de New Generation. ¡Escasita pero molona!

Elena y su capoeira, en su máximo esplendor.

Hugo es de esos personajes cuya cara dice: "Pártemela, por favor".

El escenario de Elena es doble; bajo el puente es aún más bello.

Patadón cruzado: a pesar de la esplendorosa pierna exhibida, no se trata de Elena; por desgracia, es miramelculo Urien. ¡Esos calconcillos son escandalosos!

Lo cierto es que el primer *Street Fighter III* fue lanzado en versión arcade hace más de tres años y medio, pero la compañía japonesa no se ha atrevido a realizar la correspondiente conversión hasta la aparición de un sistema doméstico lo suficientemente potente, capaz de albergar un avanzado motor gráfico basado en sprites sin limitaciones de memoria RAM.

Street Fighter III Double Impact es, como de alguna manera su nombre intenta decir, una recopilación de los dos primeros *Street Fighter III: SFIII New Generation* y su secuela (o reedición) *SFIII 2nd Impact Giant Attack*. El título que completa la trilogía, *SFIII 3rd Strike Fight for the Future*, ha quedado fuera del paquete, a pesar de llevar ya unos meses en el mercado japonés. ¡Una lástima!

Si alguien esperaba algo revolucionario en la mecánica del juego, probablemente se sienta decepcionado: ***SFIII* no se aleja del clásico motor creado para *SFII* y perfeccionado en la subsaga *Alpha*.** Quizá se basa más en la técnica y las reacciones precisas propias del veterano *Super SFII Turbo* que en la rápida jugabilidad que potencia el uso constante de combos y supercombos del reciente *SF Alpha 3*. Estos últimos han pasado a denominarse Super Arts, y sólo te está permitido hacer uso de uno de ellos durante la misma partida, obligándote a elegirlo de entre tres posibilidades tras seleccionar personaje. Tampoco se ha conservado de la subsaga *Alpha* la capacidad de cubrirte en pleno salto, aunque se ha ganado la facultad de hacer dashes con un doble golpe de pad, así como grandes saltos pulsando abajo/arriba. Y no nos podemos olvidar de la nueva forma de protegerse para, acto seguido, contraatacar; recibe el nombre de Parry y se realiza con

INFO

'SFIII Double Impact': ¿dos juegos en uno?

La verdad es que las diferencias entre las dos primeras versiones de *Street Fighter III* son más bien escasas; casi todo lo que *New Generation* posee está presente en su continuación, por lo que será en *Giant Attack* donde dediques la mayor parte de tu tiempo. Los que quieran verdaderos cambios tendrán que esperar a la aparición de *Third Strike,* cuyos derechos están ya en manos de Virgin. ¡Queremos una conversión ya!



NEW GENERATION - VERSIÓN ARCADE: FEBRERO DE 1997
Unos maduritos Ryu y Ken se ven las caras con otros nueve aspirantes de nuevo cuño dispuestos a derrotar al bi-elemental dios Gill. Aunque establece las bases jugables, lo cierto es que se echan falta novedades de *Giant Attack.*



GIANT ATTACK - VERSIÓN ARCADE: NOVIEMBRE DE 1997
Hugo, Urien y el escondido Akuma son las únicas incorporaciones a la plantilla original. Se añade la posibilidad de potenciar los especiales, y se incluyen fases de bonus y algunos escenarios nuevos.



La explosión del escenario en pleno Super Arts se acompaña de un zoom del personaje.



El poblado de Ibuki tiene unos habitantes de lo más peculiar.



Hugo y su acompañante Poison. ¿La Bella y la Bestia II?



El uppercut de Dudley es uno de sus golpes más peligrosos.

La estética cyberpunk tiene a Necro como representante en Street Fighter III.

un golpe seco de pad hacia delante (o hacia abajo, para un ataque bajo), justo antes de recibir un ataque. ¡Una arriesgada técnica, pero muy efectiva una vez dominada!

Gráficamente es una pequeña obra de arte: **jamás habrás visto unos sprites moviéndose de forma tan fluida y unos escenarios tan llenos de color.** Si *SF Alpha 3* te gustó, con *Double Impact* alucinarás. Si lo tuyo en cambio son las 3D, quizá no sepas apreciar el encomiable trabajo de los grafistas de Capcom, pura artesanía digital en baja resolución.

Street Fighter III Double Impact está concebido para coleccionistas; la inclusión de dos títulos casi iguales en un mismo GD-ROM, la carencia de extras relevantes, lo discreto del lanzamiento (apenas ha tenido publicidad) y, sobre todo, el largo periodo transcurrido desde la aparición de la versión arcade (acrecentado además por el retraso de la versión PAL, nueve meses con respecto a la japonesa, que ha hecho coincidir su salida prácticamente con la de su continuación, *3rd Strike)* así parecen confirmarlo. Pero esto no debe impedir apreciar la enorme calidad de *Double Impact,* dos de los juegos de lucha más equilibrados y mejor diseñados en cualquier sistema, doméstico o no, que harán palidecer de envidia a todo fanático de los mamporros que no posea una Dreamcast.



PC | PS | N64 | DC | E

SF III Double Impact
Lucha clásica en 2D para avanzados

8.490 pts. | Capcom/Virgin | 1-2 jug.

• Arcade Stick, TV 60 Hz, vibración.

Gráficos 9 | Sonido 7 | Jugabilidad 8

La gran clase del programa; no hay nada en 2D técnicamente superior.

La tardanza. Número de personajes escaso. Su continuación está al caer.

El mejor tributo para los fans de *Street Fighter,* ¡hasta la llegada del *3rd Strike!*

8

Texto: Raúl Sánchez

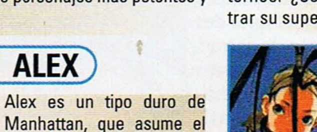
TODOS LOS PERSONAJES

El elenco de personajes de cualquiera de las dos versiones de SFIII no es precisamente numeroso, sobre todo al compararlo con los cincuenta y pico del Marvel vs Capcom 2 *o los treinta y cuatro del propio* Street Fighter Alpha 3.



RYU
El eterno luchador errante no podía faltar a la cita, aunque cede, esta vez, algo de protagonismo en favor del fornido Alex. Sigue siendo uno de los personajes más potentes y equilibrados.

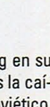
KEN
Tras nacer su hijo Mel, Ken decidió no volver a combatir, a no ser, claro, que su amigo y rival Ryu participara en el torneo. ¿Conseguirá, esta vez, demostrar su superioridad?



ALEX
Alex es un tipo duro de Manhattan, que asume el protagonismo de *SFIII* para vengar la derrota de su amigo y entrenador Tom. Peligroso en el cuerpo a cuerpo y dañino como pocos.



IBUKI
Una estudiante de un pequeño pueblo japonés que conserva las artes ninja desde la era Sengoku. Rápida, poderosa y sorprendente, Ibuki rebosa carisma por los cuatro costados.



NECRO
Convertido en cyborg en su país natal, Rusia, tras la caída del régimen soviético, Necro goza de una flexibilidad imposible en sus extremidades, recordando inevitablemente al veterano Dhalsim.



YUN Y YANG
Éstos gemelos chinos desarrollan una rápida técnica basada en el kung -fu. La diferencia entre ellos es tan pequeña que en *New Generation* son tratados como un único personaje.




ORO
El elemento *freak* por antonomasia. Oro es una criatura mística de 140 años que vive en una cueva de los bosques del Amazonas. Hace uso de poderes mágicos y técnicas extraordinarias.



ELENA
Esta joven africana, hija de un líder tribal, es una luchadora de capoeira, por lo que su combate se basa en el empleo de todo tipo de patadas. ¡Mejor mantente alejado de ella!



SEAN
Nacido en Brasil, Sean es un chaval admirador de Ken, que añora convertirse en su alumno. Agresivo es el adjetivo que mejor define su estilo de lucha, similar al empleado por Ryu y Ken.



DUDLEY
De familia adinerada, gentiles maneras y un poco snob, este boxeador afroinglés desarrolla un estilo más rápido y hábil de lo que se pudiera pensar. Nada que ver con M. Bison.

HUGO
El Gigante que da nombre al subtítulo del *2nd Impact* no es otro que Hugo, una imponente mole perteneciente al Mad Gear (la banda mafiosa del mítico *Final Fight).* Mejor que guardes las distancias...



URIEN
"Luchar en taparrabos sólo te está permitido si eres maestro de sumo o tienes naturaleza divina" es una de las máximas de *Street Fighter* que quedan patentes con este siniestro personaje.



GOUKI
Asesinó a su hermano, que era además el maestro de Ken y Ryu, abdujo a éste último al lado oscuro y posee uno de los ataques más viles de la saga. ¿Es necesario decir algo más del Demonio?



GILL
Es un dios y es el *final boss,* así que mejor hazte a la idea de sufrir humillantes derrotas a manos de este individuo de dos mitades opuestas.Desentona, pero impone.

Moto Racer World Tour

Con más de 100 caballos y una aceleración de 0 a 100 en 2 segundos, llevar una moto de carreras debe ser impresionante, ¿no? Pues 'Moto Racer World Tour' lo pone a tu alcance en la Playstation. ¡Abre gas a tope!

Estás ante uno de los mejores juegos que posee la Playstation y ante el mejor juego de motos. ¿Cuáles son las bazas que juega este título? La primera es que desciende de una saga ya extensa de simuladores y arcades de motos y la segunda es que **cuenta con la participación activa del piloto galo Olivier Jaque, actual líder del mundial de 250 c.c. y uno de los mejores pilotos del mundo**, así como del equipo para el que corre. Esta colaboración tan estrecha se ha traducido en una reproducción fidedigna de la conducción de una moto de carreras. Como complemento: la colaboración de los mecánicos del equipo ha hecho que la parte 'del taller', por así decirlo, se corresponda bastante con la realidad: montones de reglajes para que tu moto sea de lo más competitiva. Más notas deberían haber tomado los programadores de Delphine Software a la hora de representar el sonido de las motos, ya que las de carreras suenan demasiado a 'mosquito', cosa que es totalmente irreal.

Pero el patinazo pegado con el sonido, se arregla en cuanto a gráficos se refiere, siendo representados con detalle todos y cada uno de los edificios que hay en un circuito de carreras y fluyendo todos ellos con una suavidad y una rapidez digna del mismísimo *Gran Turismo*.

Los siete modos de juego (ver cajas adjuntas) contribuyen a que el juego partida tras partida sea retador y el interés no decaiga por dar vueltas sólo a los circuitos de velocidad.

Moto Racer World Tour mantiene bien alto el pabellón de la saga *Moto Racer* y además te proporcionará grandes y excelentes momentos de diversión a lomos de una auténtica moto de carreras.

¡Abre gas a tope y llega el primero!


PC | PS | N64 | DC | E

Moto Racer World Tour

Carreras en moto para todos.

6.990 pts. | Delphine Soft/Sony | 1-2 jug.

- Tarjeta de memoria, vibración.

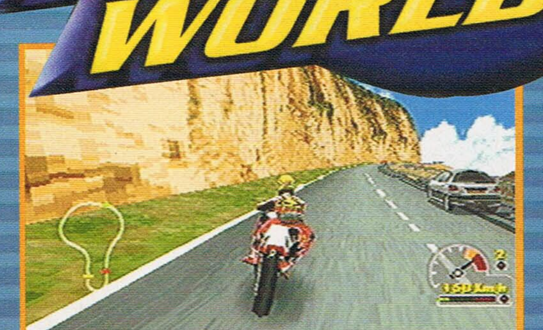
Gráficos 9 | Sonido 7 | Jugabilidad 10

Muchos modos de juego. Simulación del comportamiento de la moto excelente.

Moto de carreras algo difícil de controlar. Sonido de las motos bastante irreal.

Simple y llanamente: el mejor y más completo juego de motos creado para Playstation. 9

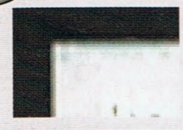
Texto: Daniel Palomares


Esta captura ha sido realizada por especialistas: ¡ni se te ocurra poner en práctica el modo tráfico en las calles de tu ciudad!



Esta vista es la más espectacular, aunque también la más difícil. Ya sólo falta que tu habitación huela a goma quemada...

CARRERA


Gracias a los cambios que puedes hacer en la moto, esta irá mejor en curvas o en rectas.


Olivier Jaque también se echó su partidita al juego y se nota que es piloto. ¡No veas cómo jugaba!

De todos los modos de juego que lleva este título, el que sobresale, y mucho, por encima de los demás es en el que puedes controlar y competir a lomos de una moto de carreras. Es patente la estrecha colaboración por parte del piloto Olivier Jaque y su equipo en todas y cada una de las respuestas y comportamientos de la máquina. Además, cuentas con un 'turbo' que hará que pases de 0 a 200 en cuestión de un abrir y cerrar de ojos y que alcances una velocidad punta lo suficientemente elevada para que tus competidores no puedan darte alcance. Eso sí, cuidado a la hora de negociar las curvas, ya que un toque al freno o abrir gas demasiado pronto puede llevarte a que des con tus huesos en el suelo.



Acelera, frena, derrapa, salta... Todo a su tiempo ¡o morderás el polvo!

GEAR

GEAR	REDUCTION	MAX SPEED
1ST	35/15	140
2ND	32/17	173
3ND	27/17	206
4ND	24/19	239
5ND	24/20	272
6ND	29/26	293
PRIMARY	56/23	REAL SPEED MAX

Relación de marchas: cambia los reglajes de tu moto y hazla competitiva.



Álex Crivillé será la imagen española presente en la portada del juego.



Olivier Jaque va primero en la clasificación de 250 c.c.

INFO

Olivier Ja...¿quién?

Olivier Jaque nació el 29 de agosto de 1973 en Villerupt, Francia y empezó a competir en 1990 en carreras de ciclomotores. Fue proclamado Novato del Año en 1995 a los mandos de una Honda RS. Este fue también su primer año como piloto en un mundial de motociclismo. En 1996, y ya en su actual equipo, Chesterfield Elf tech 3, y con una Honda NSR, alcanzó la tercera posición en la clasificación del mundial. En ese momento, todo el mundo puso sus ojos en él, aunque unas discretas actuaciones en los siguientes campeonatos del mundo hicieron que pasase desapercibido. Lo que nadie sabía es que Olivier es un piloto muy constante y eso lo ha demostrado este año, en el que lidera la clasificación del campeonato de 250 c.c. teniendo casi todas las papeletas para ser el ganador.



SUPER CROSS



Dependiendo de como caigas, obtendrás una bonificación o una penalización en tu velocidad.



Entre los circuitos indoor se encuentra el de la ciudad de Barcelona, sin duda uno de los mejores.

Sin duda uno de los deportes más espectaculares debido a sus grandes saltos y a las altas velocidades que alcanzan los pilotos. El Supercross se suele disputar dentro de pabellones, lo que se conoce por Indoor, siendo el de París Bercy uno de los más conocidos en Europa. Aunque también puede disputarse al aire libre sin perder ni un ápice de su espectacularidad.

Este modo de juego es uno de los mejores y está muy bien resuelto, aunque algunas veces los saltos que puedes llegar a dar son algo exagerados. Lo único que le falta a este modo es el olor aceitoso que impregna el pabellón cuando se disputa una carrera.

CROSS



Preparados, listos, ¡ya!. Es muy importante el salir primero para ganar la carrera.



En el Cross hace falta una punta de velocidad más elevada que en su versión Indoor.

El Cross es muy parecido al Super Cross. De hecho, en lo único que se diferencia es en que no está tan enfocado a los saltos y que se practica al aire libre.

Los programadores de Delphine Software han tomado nota de ello y han diseñado unos circuitos muy rápidos y que requerirán de ti una gran destreza para evitar irte contra las vallas laterales. El número de circuitos es el justo, teniendo en cuenta que el juego no está enfocado a este deporte en particular, sino a las carreras en circuito estilo Gran Premio. Eso sí, seguirás contando con un amplio abanico de motos y configuraciones.

TRÁFICO



Los adelantamientos son muy arriesgados. No tienes más que ver la N.III a la vuelta de un Gran Premio.



Las repeticiones del modo tráfico son muy realistas, ofreciendote bastantes vistas diferentes.

Prueba a conducir a 300 kilómetros por hora entre una nube de coches: lo más seguro es que des con tus huesos en la U.V.I. Pero tras la seguridad que te proporciona el mando de tu Playstation, eso es pan comido.

El objetivo de las carreras entre el tráfico es llegar el primero tras dar una serie de vueltas a un circuito urbano, aunque a veces puedes ir por carreteras secundarias. Como más disfrutarás es en el modo a dos jugadores, que siempre está bien eso de humillar a tus amigos o hermanos. Este es un modo de juego bastante entretenido, ya que resulta muy retador el llevar la moto a tope entre enjambres de coches.

DRAGSTER



En el modo dragster alcanzarás las velocidades más altas. Más aún que en cualquier otro modo.



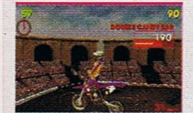
Claro que, a la hora de frenar, lo vas a pasar bastante mal para llegar bien a la curva.

Acelera. ¡Acelera, y mucho! Pero esto no es lo único que tienes que hacer, ya que también hay curvas en los circuitos del modo Dragster. Pero teniendo a merced de tu puño más de 700 Cv de potencia y una punta de velocidad de más de 600 Km/h, ¿a quién se le ocurrió poner curvas en el circuito? Estas monstruosas motos compiten en circuitos ovales o *speed rings* y te harán disfrutar de un buen rato a velocidades de vértigo. Este es uno de los modos de juego más divertidos, ya que de lo único por lo que tendrás que preocuparte será por ir muchísimo más rápido que los contrarios.

FREESTYLE



Sin duda es muy espectacular esta disciplina de los saltos. Además, el mejor del mundo es español.



Hacer las piruetas no es tan fácil cómo parece ya que este no es un juego estilo Tony Hawk.

Al estilo de otros deportes calificados de extremos como el skateboarding y similares, las motos también tienen sus trucos y filigranas. Pero cuidado: este no es un juego al estilo de *Tony Hawk's Skateboarding* ni lo pretende ser. Este modo de juego está bien como complemento a todos los demás. Pero hay que tener en cuenta también que el freestyle es una disciplina con gran aceptación dentro del mundo de las motos. Lo único malo es que esta opción no está tan bien resuelta como las demás y que hay otros títulos que ofrecen más y mejores animaciones que este.

TRIAL



En Delphine han encontrado el equilibrio entre dificultad y jugabilidad. ¡Ahora no lo vayas a perder tú!.



Podrás ajustar las relaciones de las marchas, así como elegir entre varios motores.

Moto Racer World Tour es uno de los pocos juegos, si no el único, que incorpora el Trial Indoor como un modo de juego seleccionable y, además, ¡lo hace estupendamente!

El control está muy bien logrado, pudiendo dar pequeños saltos para dirigir la moto adecuadamente tal y como se hace en la realidad. Las zonas, con la dificultad exacta, están dispuestas en forma de una gran plataforma bastante estrecha y con curvas muy traicioneras. Deberás ajustar los giros al máximo ya que, por un mísero milímetro, podrás caer al suelo. Por otra parte, se echan de menos más localizaciones y más motos.



RC de GO!

RADIO CONTROL CAR SIMULATOR

¿Nunca has podido tener un coche teledirigido? ¡Ahora es tu oportunidad!

A diferencia de otros juegos de velocidad, aquí **tu bólido es extremadamente fácil de manejar, y la cámara no se sitúa detrás o dentro del coche, sino en la grada de los espectadores, ¡porque se trata de un coche por control remoto!**

Aparte del divertido entrenamiento, hay dos modos de juego: carrera rápida o campeonato. En el primero pasas de un circuito a otro sólo si logras completarlos en el tiempo límite (normalmente tendrás que quedar en 1ª o 2ª posición para lograrlo). En el modo campeonato puedes correr en los circuitos que quieras, y cada uno de ellos tiene una recompensa económica. Los más valorados son más difíciles, y los rivales utilizan coches muy potentes. ¡Es imposible derrotarlos, van como rayos! Por fortuna, el dinero ganado en los circuitos fáciles lo puedes invertir en comprar mejoras para tu coche, y así aumentar su velocidad, agarre, aceleración y frenada.

El problema de este concepto es que muchas veces dudas de si has perdido porque no lo has hecho bien o porque tienes que mejorar el coche. El resultado es que acabas corriendo una y otra vez en los mismos circuitos, con el fin de ganar dinero y comprar mejoras. La conducción tampoco tiene mucho misterio, y sin el muy necesario modo de dos jugadores, el juego no termina de entusiasmar.

PC	**PS**	N64	DC	I

RC de GO!
Velocidad por control remoto para principiantes.

4.990 pts	Taito/Acclaim	1 jugador

- Tarjeta de memoria, vibración.

Gráficos 6 · Sonido 7 · Jugabilidad 6

☺ La música es agradable, y el comentarista tiene su gracia. Sencillo de manejar.

☹ A largo plazo aburre. Poca profundidad. Sin modo de dos jugadores.

No está mal, pero conducir un coche de juguete tampoco es que dé mucho de sí... 6

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

INFO

Un hobby excéntrico

Los coches RC no son sólo meros juguetitos para niños: también son un hobby para adultos. Mantener el coche a punto exige dedicación y cuidado, ¡hay auténticos freaks del RC en todo el mundo! Los coches por control remoto se clasifican en onroad y offroad (en *RC de GO!* hay circuitos de ambos tipos). Los hay con motor de explosión y eléctrico. Un coche teledirigido puede trucarse para que corra más, y cuando se organiza una competición, se establecen reglas para evitar abusos: por ejemplo, no puedes correr en una carrera de motores estándar si tu motor es de alto rendimiento. ¡Pero en *RC de GO!* no hay ningún tipo de restricción!

La carrocería del coche es lo de menos. ¡Lo verdaderamente importante es lo que lleva dentro!

¡Conducción agresiva! El botón de Dash le pega un acelerón a tu coche, y si pillas a alguien, lo sacas de tu camino.

¿Qué es eso de Kyosho? ¡Una marca japonesa de coches de radio control!

¿Un luchador de sumo? ¡Eso sí que es una carrocería original...!

... Y fíjate, cuando haces dash, ¡se vuelve rojo y embiste enfurecido!

¡Vamos a jugar con coches teledirigidos!

"A pool of water!", exclama entusiasmado el comentarista. ¿Qué pasa, que nunca ha visto uno?

El motor es único, pero las piezas tipo 'multi' no: ¡puedes instalar varias!





ESTO ES FUTBOL 2



La selección española posee tanta calidad que se puede permitir el lujo de tumbarse en la hierba y observar los progresos de sus contrincantes.

Con el comienzo de la temporada futbolera se inicia la competencia por el liderazgo de los nuevos simuladores de fútbol. ¿Qué juego ganará por goleada?



Alfonso dribla magistralmente a Fran y se interna en el área con peligro.



Los saques se resuelven a la manera Fifa: escoge al jugador según su símbolo.

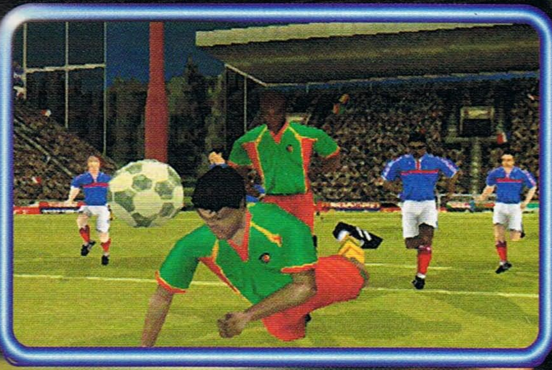


Las virtudes de todo gran jugador son: técnica, habilidad, velocidad, resistencia y...¡una Play que te ponga las pilas!

La nueva versión de *Esto es fútbol* posee mejoras y defectos a partes iguales que le impiden auparse al olimpo de los juegos. Sin embargo posee algunas peculiaridades dignas de mención. **Resulta sumamente original la posibilidad de elegir qué jugadores quieres que sean el capitán de tu equipo, el lanzador de penaltis, el de tiros libres o el de los córner.** El modo entrenamiento te informa, a través de vídeos explicativos, del uso de los controles. Esto resulta de gran ayuda a la hora de saber lo que un jugador puede o no hacer en realidad. Para satisfacer a los paladares más exquisitos, se incorpora la opción de repetición de la jugada que prefieras a través de los ojos de cualquier jugador. Y para los nostálgicos se ofrece la particular opción de jugar con grandes equipos como el Atleti, Betis o Tenerife.

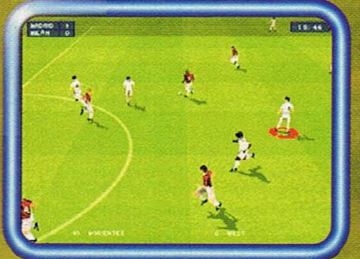
Como factores negativos fundamentales podemos **resaltar la dificultad para entrar en competición europea** (tienes que ganarte la clasificación) y la poca gracia del comentarista.

No es mal juego: los gráficos son correctos, las animaciones fluidas, y la jugabilidad no se resiente. Además, el número de torneos ha aumentado con respecto a la primera parte. Aún así, si eres un purista del deporte rey, preferirás reservarte para juegos de mayor calado.



En el último minuto, Flavio es incapaz de detener la asombrosa chilena de uno de nuestros jugadores más emblemáticos: Alfonso.

Si tienes la suficiente habilidad con el pad, serás capaz de realizar tan soberbios remates de cabeza como el de la imagen.



Madrid y Milán resuelven sus diferencias deportivas en un encuentro histórico.



Aquí dispones a los encargados de repartir bacalao.



PC | PS | N64 | DC | E

Esto es fútbol 2

Juego de fútbol para avanzados y expertos.

8.990 pts. | Sony | 1-2 jug.

- Tarjeta de memoria, vibración.

Gráficos 7 | Sonido 7 | Jugabilidad 8

Gran control sobre estado de jugadores. Facilidad para hacer buenas jugadas.

Comentarista soso. Europa está lejos para el novato. Poco empaque.

Tiene detalles originales, pero no termina de limar los defectos de su anterior versión. 7

Texto: Miguel Carmona.



Aladdin La venganza de Nasira

Las noches árabes son largas: ayuda a Aladdin, en su primera aventura 3D, a hacer regresar al visir Dschafar y a la hechicera Nasira al desierto.

Vamos a hacer una visita exótica al Oriente: en una noche de luna llena y niebla, la malvada Nasira toma como rehenes al sultán y a la princesa Jasmin. La hechicera intenta crear un talismán que resucite a su hermano Dschafar. Llega el momento de que Aladdin se ponga en camino con su genio de la botella, para impedir que Nasira lleve a cabo su plan.

Nuestro héroe se abre camino en Agdabah perseguido por guardias del templo, corre a través de los niveles, reúne monedas y busca piedras preciosas o monedas de Dschinni. Podrás introducir estas últimas en una máquina de los deseos y conseguir una vida extra u otros bonus. **En total tendrás que atravesar nueve mundos, antes de que en Oriente vuelva a imperar la ley y el orden, que es una cuestión a muy largo plazo.**

Como en su primero jump&run de la Super Nintendo y Sega Mega Drive, Aladdin está equipado con su sable. Además, vuelve a reunir objetos para lanzar, como manzanas, que puedes lanzar a tus enemigos contra la cocorota. Así los malos irán dando tumbos por el lugar y ya no serán peligrosos para ti. Las frutas sirven para otras cosas: en los mini juegos tienes que lanzarlas para echar a palomas de una cuerda para tender la ropa, tirarlas contra los cuadros o a los interruptores.

En resumen, *Aladdin: la venganza de Nasira* engloba todos los aspectos de un típico jump&run 3D. Los niveles son lineales y claros. Muchos acertijos se intercalan con partes de saltos y lucha. Por desgracia, la cámara vacila demasiado alrededor del personaje principal. Por lo demás, si buscas nuevas ideas para explotar, no las encontrarás: las tareas se limitan a una simple búsqueda de objetos, o accionar interruptores.

Los muchos y justos checkpoints y posibilidades de salvar aumentan la comodidad. Además, la banda sonora con su música de primera calidad y el doblaje al español son dignos de alabanza. *Aladdin: la venganza de Nasira* te asegura la diversión, aunque tampoco esperes quedarte con la boca abierta.

En la cueva de Nasira, Dschinni tiene que hacer las veces de tabla de surf.



Los enemigos vencidos se convierten en humo y dejan prácticos items detrás.

INFO

'Aladdin': la película

Los estudios de Disney tomaron la historia del chico Aladdin, el genio de la lámpara Dschinni y la encantadora princesa Jasmin e hicieron una estupenda película en el año 1992 que llegaría un año después a nuestro país. La película de dibujos animados de 90 minutos tuvo mucho éxito en las salas de cine españolas.

Fue dirigida por John Musker y Ron Clements. El compositor y ganador de ocho oscars Alan Menken puso una nota especial componiendo la música para la película. Menken también es responsable de las bandas sonoras de *La sirenita* y *La bella y la bestia*, entre otras.





Complicado: para resolver los acertijos del palacio, necesitas hacer algunas pruebas.



Con las monedas Dschinni probarás suerte en la máquina tragaperras.



Más te vale aprender a colgarte de las cuerdas o caerás al vacío sin remedio.



Para liberar a Aladdin de la mazmorra, has de tomar las riendas del mono Abu.



PC | PS | N64 | GBC | E

Aladdin, la venganza de Nasira
Jump&run para avanzados.

6.990 pts. | Disney/Sony | 1 jugador

- Tarjeta de memoria, Dual Shock.

Gráficos 6 | Sonido 8 | Jugabilidad 7

Banda sonora de Disney, lograda versión doblada, mucho encanto.

Fallos gráficos frecuentes, ninguna innovación, cámara, partes que enervan.

No es el cuento de las 1001 noches: sólo un jump& run sólido para los fans del género.



Texto: Elena Castellanos.



Strider Hiryu, el ninja del futuro, vuelve a la acción en Playstation, ¡y es todavía más ágil y rápido que en sus tiempos mozos!

¿Te acuerdas la máquina recreativa de *Strider*? Pues la segunda parte es similar: diriges a un ágil ninja por escenarios de scroll lateral, y utilizas una espada de luz para rajar a cuanto enemigo se cruce en tu camino, en plan beat'em up. **Tienes una gran libertad de movimientos: puedes dar saltos, correr, deslizarte por el suelo y trepar por las paredes o el techo, ¡y todo esto sin dejar de repartir espadazos!**

Ahora que nos hemos situado, vamos con el tema técnico: la mayoría de los gráficos de *Strider 2* son en 2D. Los fondos, algunos enemigos y ciertos efectos especiales son en 3D (y la cámara se permite hacer algunos alardes gracias a ello), pero la mayoría de los personajes son puro sprite. Si alguien le tiene alergia a las dos dimensiones, ¡que se dé por avisado!

El juego en sí es muy bueno: **el control te permite hacer virguerías con facilidad, y el diseño de los niveles y los enemigos es sobresaliente.** Lo malo es que sólo tiene 5 fases para recorrer: ¡definitivamente pocas! Además, cada una se interrumpe por frecuentes tiempos de carga. No son tiempos de carga largos, pero sí lo bastante como para romper el ritmo de juego y cortarte un poco el rollo. Un sistema de ranking te motiva a jugar de nuevo para mejorar tu puntuación, y si derrotas al enemigo final, accedes a un personaje alternativo, Strider Hien, que usa un boomerang en vez de una espada. Y siempre puedes jugar al *Strider* original, que viene como bonus de regalo...

PC | **PS** | N64 | DC | I

Strider 2

Beat'em up plataformero para principiantes.

6.990 pts.	Capcom/Virgin	1 jugador

- Tarjeta de memoria, vibración.

Gráficos	Sonido	Jugabilidad
8	7	7

☺ Buenos diseños de enemigos y niveles. Control preciso. Dificultad configurable.

☹ Cinco fases solo son pocas. Frecuentes tiempos de carga. Un solo jugador.

Es un juego muy majo, pero también muy corto, y en 2D. ¡No gustará a todo el mundo! **7**

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

Saltando de nave en nave, Strider tiene que llegar hasta el subjefe final.

A veces la gravedad se vuelve loca... ¡y tienes que luchar boca abajo!

Con su capa roja al viento, y armado con su gancho de escalada y su espada, Strider Hiryu es el amo de la noche.

Estas tres bailarinas también salían en el Strider original... ¡Esta vez peleas con ellas sobre coches voladores!

Te cuelgas del techo, las paredes, ¡e incluso de algún enemigo!

Activar el power up de boost permite a Strider lanzar rayos teledirigidos.

¡Ale hop! Strider pasa por encima de un enemigo con un ágil salto.

El otro 'Strider'

Junto a Strider 2, te viene de regalo una emulación exacta del primer Strider para tu Playstation. ¡En efecto, tienes dos juegos por el precio de uno! Strider era una máquina recreativa de 1989, y es bastante más difícil que Strider 2. Los gráficos están ya anticuados, pero tienen su encanto. El protagonista es el mismo, Strider Hiryu, pero no tiene la habilidad de doble salto ni puede activar un power up para lanzar rayos teledirigidos con la espada. Lo que sí que puede hacer es acompañarse de bots de ataque, panteras y águilas mecánicas.



Star Trek Voyager Elite Force

De los responsables de 'Soldier of Fortune', llega otro estupendo shooter para PC... ¡y está ambientado en 'Star Trek'!

Seguro que los trekkies estarán encantados de recorrer las salas de la Voyager.

Tal vez no hayas visto la serie *Star Trek Voyager,* o incluso puede que te importe un pimiento todo lo relacionado con el universo *Star Trek.* Aun así, si te gusta el género de los shooters, este *Elite Force* es un título merecedor de tu atención. ¿Y cómo no iba a serlo, si utiliza el mismo motor de juego que el mítico *Quake III?* ¡Tiene unos gráficos estupendos!

Una de las cosas que *Quake III* no tenía era una sólida modalidad de juego en solitario, que no pasaba de ser un mero entrenamiento para las emociones del juego en red. En *Elite Force* es justo al contrario, ya que el multijugador no es tan interesante como el juego solitario. Éste sigue la línea marcada por *Half Life:* una historia envolvente, con momentos de gran emoción y objetivos variados.

¿Y de qué va la historia? Todo tiene lugar en una especie de cementerio de naves espaciales, donde vehículos de todo tipo han quedado atrapados. ¡Es una buena excusa para reunir a las razas extraterrestres más chulas de la serie de televisión en una misma aventura! **Durante buena parte del juego, tus compañeros te asisten en los combates contra las razas alienígenas que encuentras, solicitan tu ayuda, te dan consejos o abren puertas por ti.** ¡Uno se siente parte de un equipo!

La dificultad está en su punto justo: ni te frustras, ni resulta facilón. Y las nueve armas a tu disposición (la mayoría de tecnología alienígena) son una gozada. El problema más serio que se le puede achacar es que la aventura resulta un poco corta, y el multiplayer tampoco da tanto de sí como para prolongar mucho más la diversión. De todos modos, ¡es de lo mejorcito que hay del universo *Star Trek* para tu PC!

PC | PS | N64 | DC | I

Star Trek Voyager: Elite Force
Shooter para principiantes

7.995 pts | Raven/Activision | 1-32 jug. (red)

Mín.: Pentium 233, 64 MB RAM, 700 MB HD, tarjeta 3D. *Rec:* Pentium II 300, 132 MB RAM.

Gráficos 9 | Sonido 8 | Jugabilidad 8

La historia. El diseño de los niveles. Las espectaculares armas.

Más corto que otros shooters. No esperes un multiplayer como el de *Quake III.*

Es un poco corto, pero muy divertido, ¡incluso para los que no sean trekkies! 8

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

La escultural Seven of Nine es una borg que se unió a la tripulación de la Voyager.

Antes de cada misión se celebra una reunión para aclarar el objetivo.

En estas terminales puedes recargar los escudos protectores de tu traje.

CONSEJOS
Star Trek Voyager

La serie en la que se basa este juego no la han emitido en España, pero hace tiempo sacaron una colección de cintas de *Star Trek* en la que se incluían algunos episodios, en plan batiburrillo. Trata de una nave federada, la Voyager, que va a parar sin querer al cuadrante Delta… ¡el cual está a 80 años de viaje a máxima velocidad de territorio Federal! A diferencia de *Deep Space 9* (otra serie de Star Trek), que se centra en cuestiones morales, los personajes y arcos argumentales, la serie *Voyager* está orientada hacia la acción y la aventura. En Estados Unidos van por la 7ª temporada, donde se espera que por fin la tripulación consiga regresar al hogar.

Esta vez, la batalla ocurre dentro de las naves.

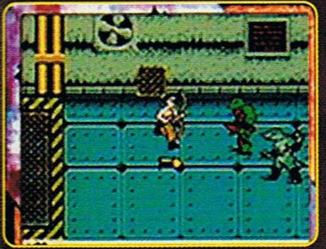
Con compañeras tan guapas como Seven of Nine de tu lado, uno no teme enfrentarse a loS Borgs, ¡o a lo que haga falta!

Los borgs... ¡enemigos terribles y sin emociones!

Es feo, grande y fuerte: ¡el enemigo final del juego!

TUROK 3
SHADOW OF OBLIVION

Turok se abre paso para defender a la humanidad como haga falta (¡hasta con los dientes!) y donde haga falta: ¡en tu GBC!


A veces te atacan de dos en dos pero si eres rápido, les darás cañita a ambos.


Montando en un tanque, deberás defenderte de los ataques enemigos.


No te acerques a este dinosoide. Mejor dispárale de lejos: ¡es duro de batir!


¡Turok en la selva! Con su melena al viento, este chico recuerda a Rambo.

Algunos dinosoides son terribles; otros no son malos, ¡pero feos todos!


Tienes también extras de salud repartidos por las diferentes pantallas.

Tierra Perdida se enfrenta a una guerra entre facciones dinosoides: los que reclaman la tierra ¡sin humanos! y los que desean coexistir con la raza humana... ¡Si no somos tan malitos!

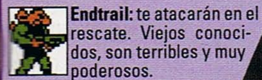
El caso es que la guerra es cruel y sangrienta, pero si hay alguien que puede mover la balanza de un lado ¡ese es Turok! Ya le conoces: su melena al viento, su pañuelo a lo indio apache y sus armas rudimentarias (cuchillo de carnicero, arco y flechas) y otras más avanzadas (pistola, escopeta, uzi, lanza-misiles, rifle de plasma y acelerador de partículas). ¡Un indio muy moderno! De hecho, la acción comienza en un tanque armado ligero desde el cual debes bombardear todo lo que pilles. Tienes cuatro misiones (dentro de cada una hay varios niveles): infiltrarte en las líneas contrarias, destruir los suministros enemigos, rescatar a Egrena (ha cambiado de bando y ahora está con los humanos) y derrotar al veterano (un tipo muy chungo). Y mientras, en tu camino encontrarás enemigos a los que cargarte. ¡Muy importante seleccionar en cada momento el arma adecuada! Ellos son soldados dinosoides (no son muy listos, pero sí muchos), francotiradores (terribles), endtrails, robots vigilantes y mercenarios con un poder destructivo enorme.

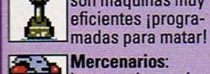
***Turok 3* es un juego completo para GBC en cuanto a gráficos, dinamismo, niveles por recorrer y acciones. Pero se echa de menos un modo de dos jugadores y más novedades** respecto al anterior *(Rage Wars)*. Por lo demás, si te gusta la saga y el indio salvaje Turok, te divertirás de lo lindo liquidando dinosoides con la melena al viento.

Enemigos muy chungos

Tendrás enemigos a pie, robots, tanques, minas ¡y ovnis! Los más importantes son:


Tanque ligero y **tanque pesado:** el primero dispara balas menos pesadas, pero se mueve hacia ti. El segundo es fijo.


Endtrail: te atacarán en el rescate. Viejos conocidos, son terribles y muy poderosos.


Robots vigilantes: son máquinas muy eficientes ¡programadas para matar!

Mercenarios: los enemigos más brutales que encontrarás.


Soldados Dinosoides: no son los más duros, pero ¡son muchísimos!


Lanzadores de fuego: mejor mátales con armas a distancia. Si te acercas, ¡te achicharrarán vivo!



PC | PS | N64 | GBC | E

Turok 3: Shadow of Oblivion

3D-shooter para todos.

5.490 pts.	Acclaim	1 jug.

Gráficos 8 | Sonido 7 | Jugabilidad 8

Gráficos, protagonista, varios niveles, mucha acción y fácil de manejar.

Se echa en falta un modo de dos jugadores, muy parecido al anterior.

Shooter para GBC con una buena jugabilidad y bastantes mejoras gráficas.


8

Texto: Elena Castellanos.

¡Qué divertido! Atraviesa Londres con el bus de dos pisos.

En las calles de San Francisco circulan autobuses con turbo. ¡Apartate que vienen!

MIDTOWN MADNESS 2

¿Te parece muy caro el precio de la gasolina? ¡Qué más da! Con 'Midtown Madness 2' puedes quemar gasolina a montones, ¡sin que se quejen tus bolsillos!

Vamos a recordar: el pasado verano pudiste recorrer las calles de Chicago con la primera parte de *Midtown Madness.* Pues en esta nueva parte demostrarás tus dotes de conducción por las enrevesadas calles de San Francisco y Londres.

En tus posibilidades de juego no ha cambiado nada. Vuelves a poder elegir entre Cruise, Blitz, Checkpoint y Circuit. Así puedes pasear tranquilamente por los alrededores y observar el paisaje, llegar a metas determinadas en un tiempo limitado de tiempo o hacer el loco al volante... ¡y estamparte contra cualquier farola!

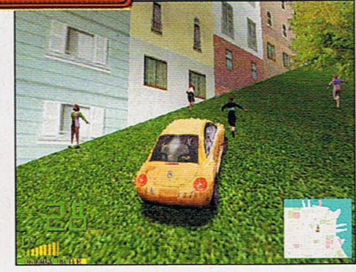
Podrás elegir entre 22 pistas distintas y 20 coches, de las cuales, ocho se activan más tarde. El grado de dificultad aumenta desde los auténticos cursos de principiantes hasta unos cursos infernalmente difíciles por las dos metrópolis, de Inglaterra y EE.UU.

Para que sigas teniendo una oportunidad más tarde en el juego, Microsoft te ofrece una nueva escuela de conducción, en la que puedes entrenar importantes maniobras (mirar la caja de Info).

Pero eso es todo lo que se incluye en novedades, y para ser una continuación del juego saben a poco. Estupendas misiones u objetivos, como en el producto de la competencia *Driver,* habrían dado a *Midtown Madness 2* una nota más alta. Y aunque la física de conducción es muy buena, los gráficos están lejos de ser perfectos... ¡Mucho nos tememos que tendrá que conformarse con el segundo puesto!



Elección de vehículos: hay un total de 20 vehículos preparados para la carrera.



No tan bueno: a la caza de peatones de San Francisco con el New Beetle.



Flower Power: tu Mini Cooper recibe un golpe de un taxi inglés.

INFO
La nueva escuela stunt



Powerslides, slalom y otras virguerías: si también quieres quemar ruedas en el modo experto de 'Midtown Madness 2', necesitarás unos dedos de oro. Para que todas las maniobras te salgan a la primera, tendrás que hincar los codos en los cursos de stunts.

En nueve circuitos tanto de San Francisco como Londres, te diriges a la salida bajo un límite de tiempo. Aprenderás, entre otras cosas, a despistar a los polis que te persiguen, a saltar grandes tramos de agua o a girar 180 grados con ayuda del freno de mano. Si has pasado 18 fases de entrenamiento, volverás al grano en un examen final.



PC | PS | N64 | DC | I

Midtown Madness 2
Carreras para todos.

6.990 pts. | Microsoft | 1-8 jug.

Min.: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 270 MB HD. *Rec.:* Pentium III, 64 MB RAM, Win 95, 410 MB HD, tarjeta 3D

Gráficos 7 **Sonido** 7 **Jugabilidad** 8

Escuela stunt trae diversión adicional, dos planos de ciudad, nuevos coches.

Unidades casi injugables, los gráficos son algo sosos y con algún parpadeo.

Comida fresca para los fans de diversión conductora sin problemas. Pocas novedades.



Texto: J.Orge.

Power Stone 2

"¡Welcome to the Power Stone World!": ¿te suena? ¡Es el regreso de las peleas tridimensionales y las carreras!

El suelo se rompe y los jugadores caen a un pasillo... ¡donde les persigue una roca gigante!

Los dos guapos del juego se preparan para empezar a repartir. ¡Hacen una pareja perfecta!

Cuatro luchadores a la vez... ¡menudo lío de pelea!

Los cañones del barco se pueden usar para disparar a los rivales.

En lo alto de este caserón japonés hay una puerta que conduce a...

...un nuevo escenario: el campanario. ¡Cuidado con los fantasmas errantes!



Mel, la dependienta de la tienda, se une después a los personajes jugables.

Ayame y Jack... ¡un equipo poco compensado!

Power Stone (SCREENFUN 7/99) era un juego de lucha peculiar. Los combatientes correteaban con libertad por escenarios tridimensionales, arrojándose a la cabeza todo lo que encontraban. Sin botón de bloqueo y sin combos complicados, parecía más un juego de 'corre que te pillo' que un juego de lucha. *Power Stone 2* sigue esos mismos principios, pero elevados al cuadrado. ¿Escenarios tridimensionales? ¡Y con varios niveles, montones de trampas y muchísimos elementos interactivos! ¿Armas? ¡Más de cien! ¿Confusión? También, también... ¡y en cantidades industriales!

Los que hayan jugado a la primera parte notarán que **la cámara se ha colocado un poco más lejos del escenario, de manera que los personajes se ven más pequeños que antes**. Es un pequeño sacrificio necesario para posibilitar las batallas de cuatro luchadores, la principal novedad y reclamo de *Power Stone 2*: ¡se trata de un 'party game' en toda regla, muy en la línea de *SuperSmash Bros* de Nintendo 64! Las batallas son caóticas, pero también muy divertidas si participan tres o cuatro jugadores humanos, ya sea todos contra todos o por equipos. **Cuando no tienes con quien jugar, el modo aventura es el más interesante: te permite conseguir y comprar nuevos objetos para el juego principal,** que puedes guardar en la tarjeta de memoria como "objetos útiles". Los "objetos útiles" aparecen dentro de cajas especiales, que sólo puede abrir el propietario de la tarjeta de memoria. ¡Por fin tiene sentido eso de poner una tarjeta en cada pad!

Puedes sacar un montón de extras secretos (incluyendo dos personajes nuevos: Mel y Pride), pero el punto fuerte de *Power Stone 2* sigue siendo el multijugador. Si lo que buscas es diversión en solitario, probablemente prefieras hacerte con el *Power Stone* original, o con un juego de lucha más ortodoxo.



Texto: Gabriel Pérez-Ayala

PERSONAJES

AYAME Ninja. Es guapa, ágil y rápida: ¡una combinación perfecta!

FALCON Piloto. El protagonista no oficial. ¡Como Ryu en *Street Fighter*!

GUNROCK Cazador de tesoros. ¡Tiene una fuerza descomunal!

JACK Freak. Se mueve muy raro, y tiene brazos como tentáculos.

ROUGE Bailarina. Su belleza es abrasadora... ¡en el sentido literal!

RYOMA Samurai. Sigue el camino del bushido, y pelea con honor.

WANG Artista marcial. Su kung fu no deja un segundo de respiro.

GALUDA Indio. Aunque fuma la pipa de la paz, ¡está en pie de guerra!

ACCEL Pistolero errante. ¡Es el más rápido desenfundando!



JULIA Princesa misteriosa. Parece dulce, pero es una psicópata.



PETE Inventor. Pequeño y flexible, es como un niño repelente.



GOURMAND Cocinero. Está hambriento de emociones gastronómicas.

Basado en el popular juego de Fasa, 'Crimson Skies' te devuelve el placer de volar en tu PC, ¡sin complicaciones!

Crimson Skies

INFO

En 'editor de aviones' puedes elegir entre una gran gama de colores.

Aviones personalizados

En *Crimson Skies* puedes pilotar una selección de once aviones que ya están listos para usar. Pero si te aburres de ellos, puedes realizar nuevos proyectos de creación propia con el editor.

Tienes que combinar distintos fuselajes, y comprar los motores más potentes que te permita tu economía. Después de elegir el armamento apropiado, puedes pintar tu máquina con locas combinaciones de color, y convertirte así en el último grito de los cielos. ¡No solo hay que volar, hay que hacerlo con clase!



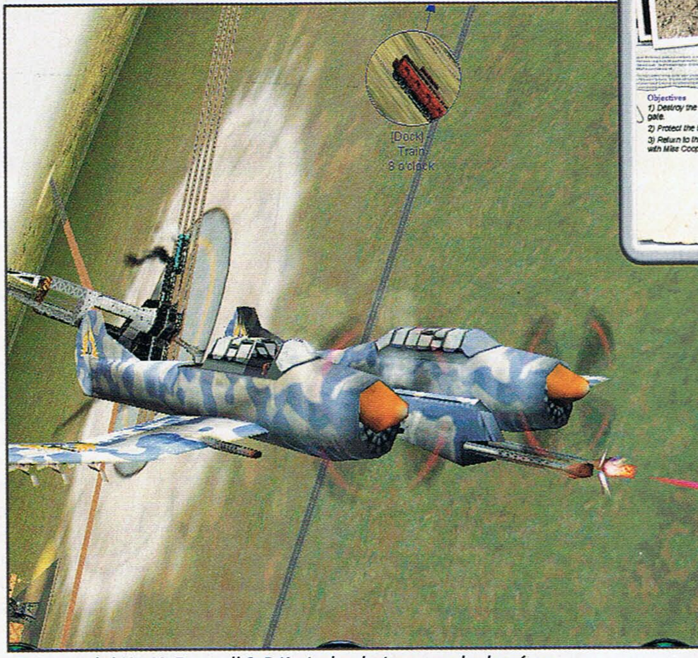
El Fairchild F-611 Brigand en pleno vuelo.

Bienvenido a la Norteamérica de 1930! Pero no corras a buscar tu libro de historia: esto es un universo paralelo, donde el comercio aéreo ha sustituido al terrestre, y la piratería volante está en pleno auge.

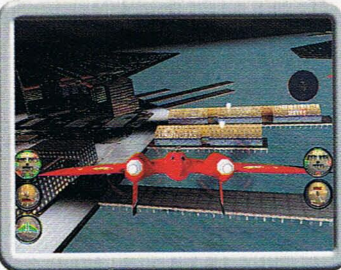
El juego transcurre a lo largo de 24 misiones. Eres Nathan Zachary, el valiente y atrevido líder de una banda de piratas voladores. Tus hazañas incluyen rescatar a bellas damiselas, hacer de escolta a naves de transporte, secuestrar aviones o derribar peligrosos zeppelines. **Todo el juego está impregnado de un saludable espíritu aventurero, donde no sólo tendrás que batirte en duelo aéreo con peligrosos rufianes, sino también a realizar arriesgadas maniobras acrobáticas que desafían el sentido común.**

Conviene advertir ahora que *Crimson Skies* no es un simulador de vuelo al uso. Olvídate de ajustar los alerones, vigilar la presión del aceite, o de si llevas suficiente velocidad para hacer un looping: estos aviones (once en el modo campaña, más los que te diseñes tú mismo) están preparados para acometer las más increíbles acrobacias sin que necesites tocar el teclado para nada. ¡Con tu leal joystick te basta y te sobra para convertirte en el terror de los cielos! Imagina que es una mezcla de *Quake 3* y *Combat Flight Simulator*, y acertarás. ¡Así de divertido es!

El juego tiene algunos bugs, así que asegúrate de bajarte un parche de internet en cuanto puedas. Por lo demás, ¡es tremendamente recomendable!



¡Por un pelo! Un McDonnell S2B Kestrel se bate en un duelo aéreo.



Oscuro: algunas misiones te llevan por encima de los rascacielos de Nueva York.



¡Blanco! Después de un buen misilazo, el Zeppelin está herido de muerte.

Antes de cada misión obtendrás una descripción detallada de los objetivos.



Según la misión, tendrás que armar tu avión con distintas armas.







Hype Time Quest

Antes de dirigirte al presente, deberás llegar al final de un pasillo mágico montado en un dragón. Pero, ¡cuidado: no choques contra los obstáculos o los enemigos!

Estás en la fortaleza: deslízate por la rampa para hacerte con todos los plastics.



En la villa, te encontrarás con Gogoud y podrás comprar cosas a los mercaderes.



Llegaste al final del nivel y ahora te toca enfrentarte con el guardián de la época.

Hype cuando coge su espada y se cabrea, se convierte en un tipo a temer.

El rey y la reina de Torras están organizando una fiesta para celebrar el fin de la guerra y para entregar la espada de la paz a Hype. De repente, aparece el Caballero negro a lomos de un dragón. El tío soberbio es más malo que un dolor de muelas: convierte a Hype en estatua y además le envía al pasado. Y ahí comienza tu aventura, que en realidad es un viaje en el tiempo para volver al presente ¡y darle su merecido al Caballero negro! Un tal Gogoud que habita en la villa de Torras, te permitirá ir cambiando de época si le llevas los objetos que te pide: una joya, un estándarte y un almanaque.

Pasarás por cuatro épocas, en cada una de las cuales recorres tres escenarios y te enfrentarás ¡hasta con 30 enemigos distintos! En cada escenario hay uno de los objetos que necesitas para viajar a la siguiente época. En tu camino te vas haciendo con energía, munición y plastics con los que luego podrás comprar cositas a los mercaderes de la villa. Al final de cada época hay un jefe final.

Hype Time Quest es un estupendo juego de aventuras. Tal vez se echen de menos más armas e items, pero los escenarios que recorres compensan la escasa variedad de objetos.

PC | PS | N64 | **GBC** | E

Hype Time Quest
Aventura de acción para todos.

5.490 pts. | Ubisoft | 1 jugador

- Ubi key

Gráficos 8 | Sonido 7 | Jugabilidad 6

☺ Buenos gráficos, historia, escenarios, una aventura larga y jefes finales.

☹ Pocos items. No hay un modo para dos jugadores, ni elección de dificultad.

Aventura larga, amena y con buenos gráficos para GBC. ¡Viaja en el tiempo con Hype! 7

Carl Lewis
ATHLETICS 2000



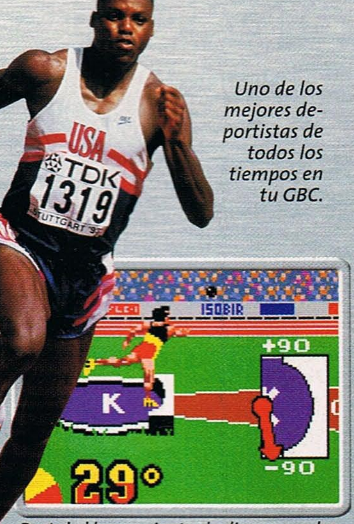
¡Dos en la misma GBC! El modo de dos jugadores es una de las bazas fuertes.



¡Menudo pedazo de saltos! En esta disciplina, Carl Lewis ganó varias medallas.



¡El mundo al revés! En el salto con pértiga, eliges qué altura quieres batir.



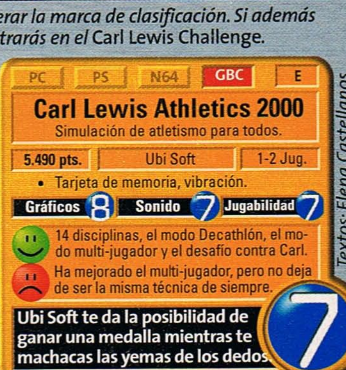
Uno de los mejores deportistas de todos los tiempos en tu GBC.

¡Bruto! el lanzamiento de disco, no se hace con los vinilos de cantantes plomazos.



Para pasar a la siguiente prueba, deberás superar la marca de clasificación. Si además superas el tiempo marcado como 'Desafío', entrarás en el Carl Lewis Challenge.

Muy oportuno, sí señor. Mientras la Olimpiada incentiva en todos nosotros ese espíritu deportivo de ir hasta la nevera a coger un refresco para sentarnos enfrente de la tele para ver ganar medallas a otros, Ubi Soft, que sabe que todos llevamos un deportista dentro (aunque algunos muy escondido), saca un juego con la imagen de uno de los mejores, sino el mejor, atletas de todos los tiempos: Carl Lewis. Están las disciplinas más importantes del atletismo: 100, 200, 400 y 500 metros, salto de longitud, altura, peso, vallas, salto con pértiga, jabalina y relevos. La dinámica es la típica de estos juegos: el 'aporreing' de teclas. Pero hay algo que le hace muy destacable para GBC: un modo multi-jugador muy currado. **Puedes jugar contra un amigo a través del cable link, con la misma Game Boy (si os hacéis hueco, cada uno aporrea una tecla) o contra tus propios récords en el modo 'Ghost'.** También resulta muy acertado el Decathlón: si consigues superar las 10 primeras pruebas del modo arcade, entras en una competición de diez pruebas a lo largo de dos días. Lo bueno es que todas tus marcas se van guardando y puedes mandárselas a tus amigos para que intenten batirlas.



PC | PS | N64 | **GBC** | E

Carl Lewis Athletics 2000
Simulación de atletismo para todos.

5.490 pts. | Ubi Soft | 1-2 Jug.

- Tarjeta de memoria, vibración.

Gráficos 8 | Sonido 7 | Jugabilidad 7

☺ 14 disciplinas, el modo Decathlón, el modo multi-jugador y el desafío contra Carl.

☹ Ha mejorado el multi-jugador, pero no deja de ser la misma técnica de siempre.

Ubi Soft te da la posibilidad de ganar una medalla mientras te machacas las yemas de los dedos. 7

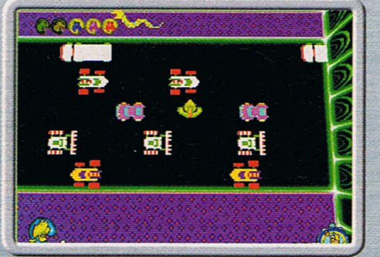
Textos: Elena Castellanos



¡No saltes al agua! La chica de Frogger, Lillie también se lanza (PC).

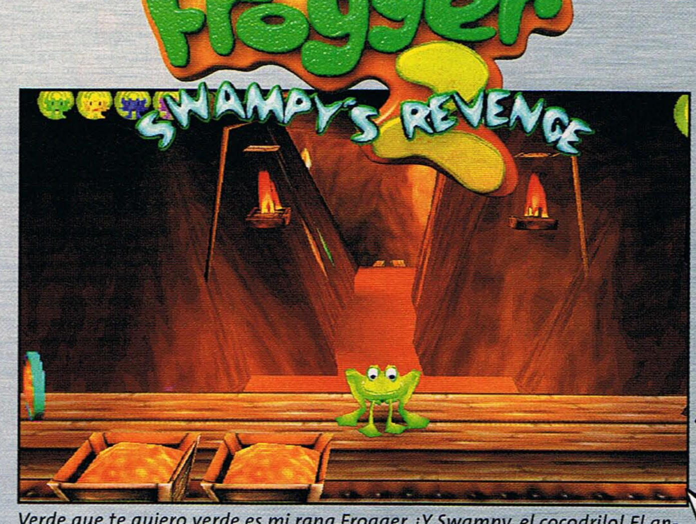


¡Qué calorcito! Los encuentros con todos los bichitos te pondrán de los nervios (PS).



Si quieres, puedes jugar al Frogger original dentro de esta moderna parte en 3D (PC).

Frogger 2: Swampy's Revenge



Verde que te quiero verde es mi rana Frogger. ¡Y Swampy, el cocodrilo! El antiguo principio de Frogger vuelve a repetirse en esta continuación.

El cocodrilo Swampy no siente ningún aprecio hacia Frogger, la rana. Bueno, la verdad es que incluso se odian a muerte. ¡Qué exagerados! Así que no es de extrañar que Swampy secuestre a los niños de Frogger y a su nueva novia.

Frogger tiene además de una súper-lengua, mucho cariño a los suyos, así que no lo va a aceptar y se pone ancas a la obra. **En *Frogger 2: Swampy's Revenge* tienes que hacerte con seis bebés rana a los largo de 36 niveles.** En todos ellos, los tramos de agua y calles (que aparecían en el original) te interrumpen el camino. En *Frogger 2: Swampy's Revenge* no se ha escatimado en ideas ni en usar hormigas, cucarachas y otros bichos, que si los tocas te quitan una de tus valiosas vidas. Hasta enormes rocas al estilo de Indiana Jones ruedan hacia ti en uno de los niveles.

La jugabilidad, igual de retadora que el original de 20 años de antigüedad, se mejora con los ágiles gráficos 3D. Los niveles están muy bien diseñados, pero les falta algo de variedad. Resulta frustrante la posibilidad de colisión. Además sólo con que Frogger esté un poco cerca de una bichito, ya está muerto. En resumen: es solo para sus fans.



El malvado cocodrilo Swampy es la estrella de las secuencias intermedias (PS).



La rana Frogger y sus enemigos.

PC | PS | N64 | DC | I

Frogger 2: Swampy's Revenge
Jump&Run para avanzados.

6.990 pts. | Atari/Hasbro | 1-4 jugador

• *Min.:* Pentium MMX, 32 MB RAM, Win 95, 70 MB HD. *Rec.:* Pentium II, 64 MB RAM, Win 95, 70 MB HD, tarjeta 3D

Gráficos 6 | Sonido 5 | Jugabilidad 5

En parte unos efectos gráficos muy buenos, control correcto.

A veces muy complicado y colisiones tremendamente frustrantes.

¡Aaaaaa! El segundo salto es sólo una maravilla para fans de Frogger con nervios de acero. **5**

Rugrats



Dentro de los cofres del mundo pirata se esconden llaves. ¡Debes juntar cuatro!



¡Juego de niños! Antes de cada nivel tienes explicaciones muy sencillitas.



¡Rosita pero matón! Cuidado con el cangrejo: si te pilla, te quita tus llaves.



En su desesperada búsqueda de Dil, Chuckie acaba vagando por el espacio exterior. Deberá recoger todos los extraterrestres que pueda en un tiempo limitado.

Los famosos bebés Rugrats han perdido a Dil mientras estaban haciendo un tour por el estudio. Ahora Tommy, Chuckie, Phil, Lil y Angélica deben ir a buscarlo por detrás de los decorados.

Las pruebas que deberán ir superando son del tipo de disputar carreras (¡siempre en pañales, por supuesto!), explorar el Oeste o convertirse en piratas. Cada nivel contiene actividades como recolección de puzzles, mini-golf o búsqueda de llaves. Tienes que conseguir ocho llaves para abrir el primer cerrojo del estudio en que Dil está metido. *Rugrats: excursión en el estudio* es un jump&run vulgarcito que tiene como elemento más divertido jugar con los bebés Rugrats.

Tanto por sus personajes como por su nivel de dificultad, *Rugrats: excursión en el estudio* está especialmente indicado para los más pequeños de la casa. Los dibujos son divertidos pese a la vulgaridad de los gráficos, las pruebas son muy fáciles y sencillitas, y además no hay forma de morirse. Las explicaciones son para niños pequeños. Así que si buscas un jump&run complicado y retador ¡ni te acerques! Pero para tu hermanito o para recordar la infancia, aquí tienes a los Rugrats. ¡Son como niños!



En el nivel 'sillas de montar' deberás buscar a todos los animales y llevarles a su sitio.



Los bebes Rugrats hacen una excursión por los decorados de un estudio. ¡Socorro!

PC | PS | N64 | DC | E

Rugrats: excursión en el estudio
Jump&run para principiantes.

7.490 pts. | THQ/Proein | 1-4 Jug.

• Tarjeta de memoria, vibración.

Gráficos 6 | Sonido 6 | Jugabilidad 5

Los personajes, sus voces, lo facilito de jugar las pruebas para niños.

Repetitivo, simple, tan fácil que casi ofende si se tienen más de seis niños.

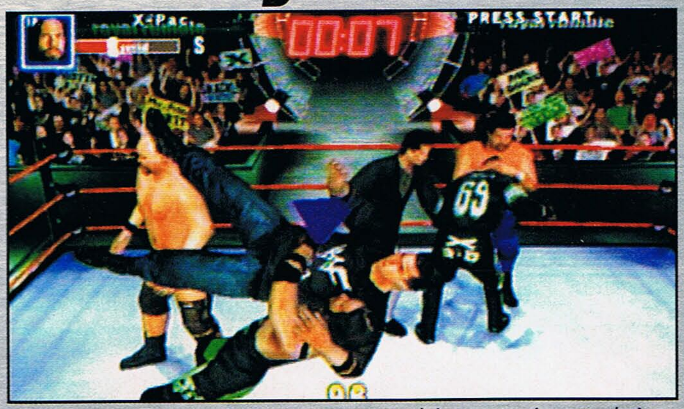
Un juego de niños y para niños con los Rugrats como protagonistas y muy facilito de jugar. **5**

Textos: Elena Castellanos



Fantásticos modelos de competición
LEGO®TECHNIC
CREATE 'N'RACE
www.LEGO.com/createnrace
RoboRiders - 6 diferentes para coleccionar
8509-8516
Silver Champion - Dotado con lo último en prestaciones
8458
Speed Slammer - Preparados para la competición
8238
TECHNIC
Si estás colgado por la velocidad y las carreras de coches, te encantarán los nuevos y excitantes modelos LEGO TECHNIC®. El modelo Silver Champion - lo más parecido a un Fórmula 1 real, está provisto de infinitos detalles e inimaginables funciones.
Roboriders - hay seis para coleccionar - maravillosas funciones de disparo y 128 discos distintos para lanzar.
Cada Roborider - te da un acceso especial para partecipar en juegos a través de Internet. Con los Speed Slammers y su sólida rampa de lanzamiento podrás competir con tus amigos en verdaderas carreras de velocidad. ¡Preparáte! LEGO TECHNIC® Racing, una fantástica colección de distintos modelos de competición y velocidad a las que añadir mucha diversión en Internet.
LEGO TECHNIC
www.LEGO.com/createnrace
® LEGO is a trademark of the LEGO Group. © 2000 LEGO Group. 4323489/00-INT. www.LEGO.com

WF Royal Rumble



¿A quién tengo que pegar? A veces aparecen en el ring personajes secundarios para ayudarte en la pelea y, entonces, se montan unos caos increíbles.

S.O.S.! Un montón de tíos brutos se han metido en tu DC y están dispuestos a zumbarse los morros sin la más mínima consideración. Eso incluye golpes bajos y sobre todo sucios: saltar encima de tu oponente, romperle la nariz, pisarle en zonas delicaditas... En fin, convertirte en una bestia sin modales y sin compasión. *WF Royal Rumble* es un juego 'gracioso', verás a la bestia parda que controles hacer cosas muy groseras que te divertirán pero como juego de lucha, le faltan muchos alicientes: no tiene muchos combos y tus objetivos no están muy definidos. Y recuerda: ¡sólo puede quedar uno en pie!



Surf Riders



En Surf Riders deberás seguir las reglas de la Asociación de Profesionales del Surf y pasearás tu tabla por playas de Hawai, Francia, Australia, California y Japón.

Venga, coge tu tabla bajo el brazo y vente ¡a las playas de California! Tienes 15 tablas para elegir, tres niveles de dificultad y un montón de trucos. Para empezar debes ponerte de pie al ritmo de las olas ¡lo que no siempre te será fácil! y a partir de ahí: giros, piruetas y demostraciones varias para realizar. *Surf Riders* pertenece a esa saga de juegos que imitan deportes extremos tipo Tony Hawk. Su principal ventaja es que apenas tiene competencia, pero pese a ello, no termina de convencer. A falta de otro, gustará a los amantes del surf pero a los que no les apasione este deporte, les aburrirá pronto.



F-1 World Gran Prix

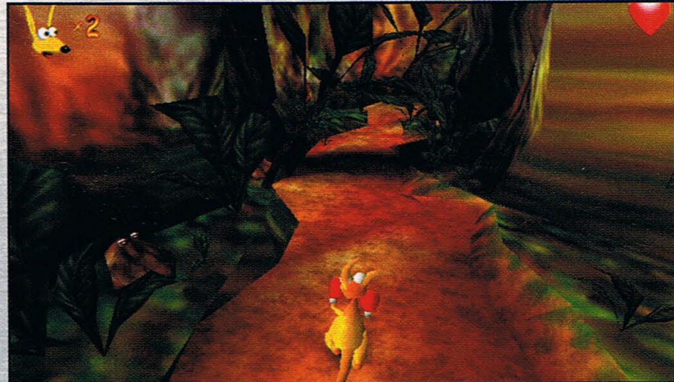


Los amantes de la Fórmula 1 que no tengan posibilidad de conducir un monoplaza, no tendrán problemas mientras tengan una consola... ¡porque juegos no faltan!

Novedad, novedad: ha salido un juego de Fórmula 1 ¡je,je,je! Pues eso, que ironías aparte, cada vez hacen mejores juegos de Fórmula 1, pero ya empiezan a ser tan repetitivos que no hay mucho que les distinga. *F-1 World Gran Prix II* es un juego impecable: tiene una estupenda jugabilidad, el comportamiento de los coches es casi perfecto, así como su manejabilidad. En el apartado gráfico también hay un montón de cosas que destacar: los coches y los circuitos están plagados de detalles. El sonido de las máquinas está bastante currado y además escucharás techno de fondo.



Kao the Cangaroo



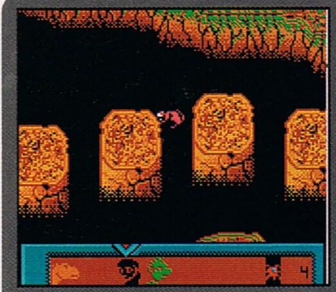
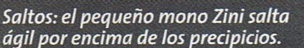
Un canguro amarillo (¡mala suerte, mala suerte!) con sus guantes de boxeo: Kao hará frente a todo bichejo inmundo que se ponga en su camino.

Con un ritmo musical machacón y repetitivo, el canguro Kao va recorriendo niveles mientras da saltitos de rana: ¡ni que fuera un canguro! Y en su camino, pues lo típico, saltito por aquí, saltito por allí, recojo moneditas de oro, le doy con mis guantes de boxeo a algún que otro enemigo de color chillón y pego saltos complicados para alcanzar nuevos niveles y no caerme en los abismos o en la lava o en cualquier sitio peligroso. *Kao the Cangaroo* es un juego demasiado infantil para gustar a un adulto y con saltitos demasiado difíciles y desesperantes para hacer disfrutar a un niño. O sea, un canguro muy pesado.



Dinosaur

Vuelve al principio de los tiempos y codéate con los antiguos pobladores del planeta Tierra: los dinosaurios.

Saltos: el pequeño mono Zini salta ágil por encima de los precipicios.



Enormemente fuertes: con los dinosaurios puedes apartar las rocas.

Seis amigos en un viaje de descubrimientos. Con perspectiva de pájaro, corres en la piel de diferentes animales: el dinosaurio Aladar, el mono Zini y el oso Plio, a través de la selva, los montes y el desierto. Dependiendo del nivel vas a cuatro patas, subes por lianas, apartas las rocas del camino o esquivas la lluvia de fuego. Los consejos que aparecen en la pantalla te ayudarán a elegir el héroe adecuado y solucionar los numerosos y variados acertijos. La aventura de la Edad de Piedra ofrece suficiente variedad, pero el camino está demasiado determinado.



Pato Donald Cuack Attack

Protagoniza el rescate de un secuestro 'patoso': salva a Daisy, el amorcito de Donald del mago Merlock.



Gracias a un extra de salto coleccionable, Donald salta sobre las espinas.



Puedes saltar entre plataformas superpuestas con un salto doble.

El señor Merlock ha secuestrado a Daisy (¡canalla!), y tienes que salvarla: husmea en el bosque, la ciudad, la casa fantasma y el mundo inca para encontrar a la chica de Donald. Deberás acabar con serpientes venenosas, calaveras parlantes y abejas guerreras, dar grandes saltos y esquivar las espinas mortales subiéndote a las lianas.

Donald Duck Quack Attack consigue motivar gracias a sus pruebas de habilidad y los duelos tácticos. Con el password podrás guardar tu puntuación. Un control preciso y algunos caminos secretos garantizan una diversión óptima.



Titus Fox

Titus es un zorro muy simpaticón pero un poco vaguete: da unos cuantos saltitos y se queda tan agustito.



Para eliminar los enemigos, deberás coger cajas y lanzarselas ¡no hay más!



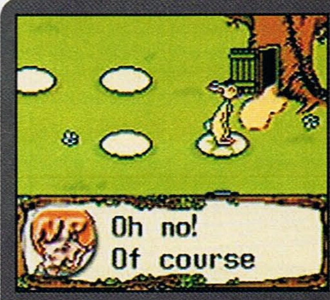
Puedes ir recto o subir por escaleras mientras buscas la salida del nivel.

Al pobre Titus le han raptado la novia, así que, ni corto, ni perezoso ¡y sin perder la sonrisa!, sale en su busca. Para ello, deberá vencer al sultán Rabys y recorrer hasta 20 niveles. *Titus Fox* es un plataformas de los de toda la vida, con un héroe que da saltitos para esquivar a los enemigos y subir a otras plataformas, coge bonus para ganar vidas y cajitas para tirar. Olvídate de tener un inventario, ítems especiales o más habilidad que dar brincos y coger cajas. Semejante simplicidad a estas alturas, y con todo lo visto en GBC, se paga con un suspenso, pese al modo de dos jugadores.



Winnie the Pooh color

Otro representante del clan de Disney: descubre la tierra del fan de la miel y conoce a sus amigos.



Cuando Pooh encuentre a sus amigos, leerás divertidos letreros.



En los niveles de dados, saltarás vía catapulta por caminos prefijados.

Serás el osito de peluche Winnie Pooh, visitas a Lechón y a Tiger y te encanta la miel: además, puedes adentrarte en el bosque de los osos del mapa del mundo exterior o descubrir nuevas cuevas y caminos ocultos en niveles con juegos de dados.

Demuestra con un montón de pruebas y acertijos tu ingenio y tu suerte con los dados: compites a saltos con Rabbit u ocultas las semillas y la regadera para plantar rábanos. Si *Winnie Pooh* se queda atrapado con la panza llena en una cueva, te meterás en la piel de sus amigos para salvarle.



Texto: Oliver Ehrle



Hay cosas que deberían dejarse en 2D.

PC | PS | N64 | DC | I

Galaga: Insect Alliance

Shoot'em up para principiantes.

2.990 pts. Hasbro interactive 1 jugador.

Los remakes de antiguas recreativas que van apareciendo últimamente suelen hacerse, al menos, con dignidad. *Galaga*, un clon del viejo *Space Invaders* (que ya tiene 20 años de edad) es, por desgracia, una excepción que ni siquiera llega a un miserable aprobado.

Tienes que desintegrar a feas naves alienígenas con tu nave desde una perspectiva estilo *Lylat War* de Nintendo 64. La originalidad de este nuevo *Galaga* es que alterna entre las 3D y las 2D. Su insufrible monotonía, la falta de extras con sentido y los gráficos 3D realmente malos estropean cualquier diversión en la batalla. ¡La recreativa de Namco de 1981 era más divertida que esto!



☺ Las etapas de disparo en dos dimensiones tienen un vago pase.

☹ Monótono y aburrido. Gráficos espantosos. El control es malo.

Este juego le hace un flaco favor al género del shoot'em up. ¡Evítalo a toda costa!





En 2049, habrá molinos en San Francisco.

PC | GBC | N64 | DC | I

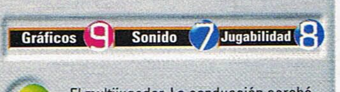
San Francisco Rush 2049

Velocidad futurista para principiantes.

8.990 pts. Midway 1-4 jug.

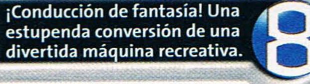
Si *Ferrari 355 Challenge* apostaba por el realismo, *San Francisco Rush 2049* lo hace por la fantasía. Se trata de la conversión de una máquina recreativa (algo en lo que la Dreamcast es experta), pero con un buen puñado de extras añadidos. ¡Ojalá todas las conversiones se hiciesen así!

Las carreras de *Rush 2049* ponen el énfasis en los atajos y los saltos acrobáticos... ¡Los coches tienen alas retractables para maniobrar en el aire! Incluso hay interruptores que activan rampas de salto, dándole un componente plataformero a la conducción. En el multijugador puedes usar armas contra los rivales: ¡un estupendo bonus!



☺ El multijugador. La conducción acrobática. Diseño de los circuitos.

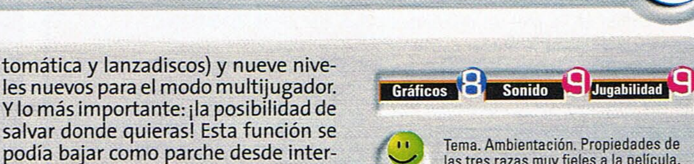
☹ Usar bien las alas es difícil. Pocos circuitos.



¡Conducción de fantasía! Una estupenda conversión de una divertida máquina recreativa. 8



¡Un alien-depredador se te echa encima!



PC | PS | N64 | DC | E

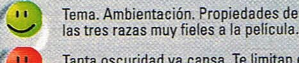
Alien vs Predator Gold

Shooter de película para avanzados y expertos.

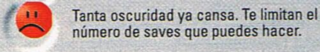
6.495 pts. EA/Fox 1-8 jug (red)

Esta nueva edición de *Aliens vs. Predator* incluye el disco de datos Millenium. Con él se añaden pequeñas optimizaciones al motor de juego, dos armas nuevas para el marine (pistola automática y lanzadiscos) y nueve niveles nuevos para el modo multijugador. Y lo más importante: ¡la posibilidad de salvar donde quieras! Esta función se podía bajar como parche desde internet para la edición normal, así que es una gran idea que la hayan incluido aquí. Lo malo es que te limitan el número de veces que puedes salvar la partida... ¿No habría sido mejor dejar que fuese el jugador el que decidiese eso? ¡Que ya somos mayorcitos!

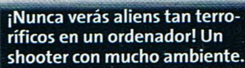
Gráficos 8 Sonido 9 Jugabilidad 9



☺ Tema. Ambientación. Propiedades de las tres razas muy fieles a la película.



☹ Tanta oscuridad ya cansa. Te limitan el número de saves que puedes hacer.



¡Nunca verás aliens tan terroríficos en un ordenador! Un shooter con mucho ambiente.





Dos naves se enfrentan en el espacio.

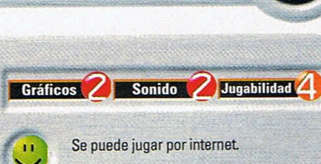
PC | PS | N64 | DC | I

Star Trek Conquest Online

Estrategia por turnos para expertos.

5.495 pts. Genetic Anomalies 1-2 jug (red)

Cuando un juego se presenta con el subtítulo de Online, uno espera un multiplayer masivo estilo *EverQuest*... ¡No un miserable duelo entre dos jugadores por Internet! La mecánica de este título es muy similar a la de un juego de cartas coleccionables, y los gráficos, que son de un estatismo que asombra, refuerzan esa idea. Cada turno te dan unas piezas que se acumulan en tu reserva, y luego las vas poniendo en juego poco a poco. Las reglas del juego son muy artificiales y poco intuitivas. Tienes que preocuparte de llevar la cuenta de muchas cosas a la vez, labor que el juego no te facilita en absoluto con su pobre interfaz. ¡Hoy en día le dan la licencia Star Trek a cualquier cosa!



☺ Se puede jugar por internet.

☹ Es confuso, feo y muy poco divertido.

Hay juegos de estrategia por turnos que son muy buenos, pero este en particular es muy malo. 3



Los efectos lumínicos de las armas molan.

PC | PS | N64 | DC | E

Star Trek: New Worlds

Estrategia en tiempo real para avanzados.

6.490 pts. 14° East/Virgin 1-3 jug (red)

A diferencia de *S.T.: Conquest Online*, *S.T.: New Worlds* es estrategia en tiempo real, estilo *StarCraft*. Es un juego lleno de errores incomprensibles. El más grave: no se puede salvar la partida a mitad de misión. Las misiones son muy largas, así que si se te va la luz o se te cuelga el ordenador... ¡a volver a empezar desde el principio! La construcción de la base es pesadísima y muy poco intuitiva. Encima, tardan bastante en tener unidades capaces de atacar, probablemente para evitar la táctica del *rush* en los primeros minutos de partida. ¡Pero esa solución es un aburrimiento total! Para colmo, las unidades no molan nada, y les faltan muchas funciones de manejo.



☺ La historia tiene un pase, ¡pero sólo si te gusta Star Trek!

☹ Construcción de la base. Las unidades. La cámara. Los saves. Multijugador de 3.

Era de esperar: la idea de batallas terrestres en Star Trek no podía dar resultado...





Al menos, las explosiones tienen su aquel.



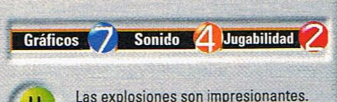
PC | PS | N64 | DC | I

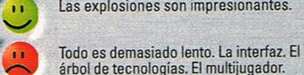
Thandor

Estrategia en tiempo real para avanz. y expertos.

5.990 pts. Infogrames 1-5 jug (red)

Thandor tiene buenos gráficos. Las unidades están animadas de modo convincente, los efectos de las armas molan, y el escenario se ve afectado por las explosiones: los árboles y las rocas se pueden destruir para abrir paso a las tropas. Todo lo demás es desastroso. Las unidades las pasan canutas para encontrar la ruta, y desplazarse por el mapa es trabajoso. Cuando quieres seleccionar una unidad para construir o una tecnología para investigar, una fea pantallota lo tapa todo. El árbol de tecnologías es un completo caos, y las diferencias entre las unidades son mínimas. Lo peor: todo es lentísimo, y te puedes quedar dormido antes de que pase algo interesante.





☺ Las explosiones son impresionantes.

☹ Todo es demasiado lento. La interfaz. El árbol de tecnologías. El multijugador.

Con unos bonitos gráficos no basta para hacer un buen juego. ¡Y este es horrible!



ASÍ FUNCIONA UNA Cámara digital

¿Quieres comprobar tus fotos de inmediato y enviar las mejores a tus amigos por e-mail? ¡Necesitas una cámara digital!

Disparador
● Pulsando el disparador se puede hacer una foto o realizar una toma de vídeo.

Chip CCD
● Al contrario que una cámara normal, aquí se encuentra el chip CCD, en lugar del carrete. Este chip se compone de muchas celdillas fotosensibles, que traducen la imagen en señales eléctricas.
● Cuantos más celdillas CCD tenga el chip, mayor será la calidad de la imagen.

Interruptor modo
● Aquí se ajusta el tipo de empleo de la cámara. STILL es para hacer fotos individuales. MOVIE se utiliza para grabar secuencias de vídeo cortas y con PLAY visualizarás las fotos que has hecho.

Batería
● La batería es la fuente de energía de una cámara. Si se agota, hay que volver a cargarla con un cargador externo.
● Algunas cámaras también se pueden usar con pilas normales.

Memoria
● La memoria sirve para grabar las imágenes tomadas con la cámara. Las cámaras digitales de mayor calidad ofrecen tarjetas de memoria intercambiables. Si la memoria está llena, se puede cambiar rápidamente por una vacía.

Lentes
● El objetivo de la cámara se compone de varias lentes. La luz pasa a través de las lentes y llega hasta el chip CCD . Los objetos se ven más grandes o más pequeños gracias al zoom que aleja o acerca las lentes.

Tarjeta de memoria



Compact-Flash
Hay dos modelos de estas robustas tarjetas compact-flash. El más nuevo, Tipo II, soporta hasta 340 MB.

Smart-Media
Estas tarjetas de memoria no son tan estables como las Compact-Flash. Ofrecen una capacidad de hasta 64 MB.



Memory Stick
Actualmente sólo Sony usa esta tarjeta plana de plástico. El Memory Stick puede almacenar un máximo de 64 MB.

Micrófono
● Gracias al micrófono se pueden incorporar breves comentarios a las imágenes. También sirve como receptor de audio para las secuencias de vídeo.

Visor
● Con el visor óptico se puede enfocar el motivo deseado. Así no tienes que orientarte por el display, que consume mucha batería.

Botón zoom
● Los objetos que estén demasiado lejos se pueden agrandar gracias al zoom.

Regulador dioptrías
● Los que llevan gafas suelen darse con el puente en el objetivo. Con el compensador de dioptrías, pueden ver una imagen nítida sin necesidad de llevar las gafas puestas.

Flash externo
● El flash incorporado no suele ser muy potente. Por eso, las mejores cámaras incluyen una clavija para conectar un flash externo.



Conexión al PC
● A través de esta conexión se transmiten los datos al PC. Hay dos tipos de conectores que están muy extendidos: la conexión en serie y la USB. Esta última es bastante más rápida y está incluida en la mayoría de los nuevos modelos de ordenadores.

Clavija TV
● Aquí se conecta la cámara al aparato de televisión. Así se pueden ver las fotos y los vídeos en formato grande.

Display
● El display, o pantalla, sirve como un visor para controlar las fotos o los vídeos que se toman.
● Además, aquí aparecen menús para la configuración y manejo de la cámara.

Texto: Elena Castellanos· Fotos: Thomas Steglich (2) · Ilustración: Horst Kolodziejczyk.



Imágen digital

¿Quieres ver al momento el peinado de tu hermana que vive en Rusia? Con una simple cámara digital se hace una foto, ¡y te la manda por e-mail!

Las cámaras digitales hacen las fotos en décimas de segundos. Después se pueden pasar al ordenador de inmediato y retocarlas allí. Incluso **algunas cámaras digitales son como Webcams y posibilitan hacer tomas de vídeo.**

La calidad del vídeo

La calidad de la imagen depende, entre otras cosas, de la resolución 1 de la cámara: cuanto más alta sea la resolución, mayor calidad tendrá la imagen. Las cámaras digitales más baratas empiezan por regla general con una resolución de 300.000 puntos de imagen (pixels). A partir de 800.000 pixels empiezan a ser aceptables y buenas.

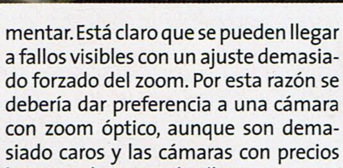
Memoria de imágenes

El número de fotos que se pueden tomar depende de cada soporte de memoria 2. Algunas cámaras sólo trabajan con una memoria interna y no se puede ampliar. Dependiendo del tamaño de la foto te entrarán más o menos.

Otras cámaras digitales permiten utilizar soportes de memoria intercambiables, como las tarjetas Compact- Flash o Smart-Media (ver *Rayos X*). Éstas funcionan como un carrete nuevo. Cuando la tarjeta está llena, se cambia y puedes seguir haciendo fotos. El número de fotos que caben en un soporte de memoria no sólo depende de la cantidad de "megas" de las que dispongas.

El enfoque

Algunas cámaras tienen sólo un visor óptico 3, a través del cual puedes mirar para determinar el encuadre que quieres tomar. Pero entre la imagen que se ve en el visor y la foto que se quiere sacar realmente suele haber alguna diferencia. Esto es porque no estás mirando directamente a través del objetivo, como en el caso de una cámara reflex. Por eso, la mayoría de las cámaras digitales tienen un visor de pantalla adicional (LC-Display) 4. Es una pequeña pantalla por donde puedes ver lo que va a salir después. Pero si hay mucha luz no verás tan bien por la pantalla. **Por eso, lo mejor es que la cámara disponga tanto de visor óptico como de pantalla.**



La función de zoom

La función de zoom también resulta muy cómoda. Así puedes hacer una foto de un objeto lejano, de forma que ocupe todo el formato de la imagen. **Pero, atención: hay diferencia entre un zoom digital 5 y uno óptico 6.**

Con el zoom óptico se consigue un aumento a través de un desplazamiento de las lentes, que siempre logra ofrecer la mejor calidad. El zoom digital, por el contrario, falla un poco: a diferencia del zoom óptico, no aumenta la resolución al detalle de una imagen. El software de la cámara calcula el detalle de la fotografía que se quiere aumentar. Está claro que se pueden llegar a fallos visibles con un ajuste demasiado forzado del zoom. Por esta razón se debería dar preferencia a una cámara con zoom óptico, aunque son demasiado caros y las cámaras con precios bajos no disponen de ellos.

El contacto

Los datos han de ir desde la memoria de la cámara a tu ordenador. Las cámaras digitales lo hacen a través de distintas interfaces. La conexión hasta el ordenador se realiza a través del cable correspondiente. La solución más fácil es, hasta el momento, el de puerto serie 7, pero va muy despacio.

La conexión a través de una interfaz USB 8 es cada vez más común. Transmite bastante más rápido los datos.

La impresión

Seguramente querrás tener al final las mejores fotos impresas en papel. Si utilizas para ello una impresora de chorro de tinta y papel normales, te decepcionará: la calidad es mala.

Te ayudará tener un papel de foto adecuado, con el que podrás obtener buenos resultados. Por supuesto no deberías ampliar demasiado tus fotos al imprimirlas. El formato 9 x 13 centímetros es el recomendado para las cámaras que presentamos en esta comparativa. Para hacer unas impresiones realmente buenas, habría que comprar una impresora de fotos especial, pero eso ya saldría demasiado caro.

Las resoluciones

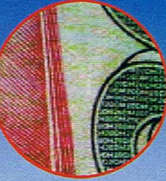
Comparación de pixels

Cuanto más alta sea la resolución de una imagen, más pixels se guardan y más nítida saldrá la imagen.



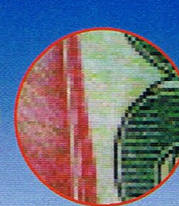
1152 x 864

A pesar de la gran ampliación, la imagen aún es nítida. Los colores también se ven reales.



800 x 600

La imagen aún resulta nítida, pero empiezan a aparecer los temidos pixels.



640 x 480

Los pixels se reconocen fácilmente. Sin embargo, la calidad es suficiente para fotos rápidas.

320 x 240

La imagen sale granulada y no es nítida. Los pixels de la imagen se ven fácilmente.

Términos

Aquí te explicamos algunos términos que tienen que ver con las cámaras digitales.

1 Resolución/tamaño

La resolución de la imagen da el número de puntos (pixels), de los que se compone la imagen.

2 Soporte de memoria

Se diferencia entre un disco duro y distintas tarjetas de memoria externas.

Los medios externos típicos son las tarjetas Smart-Media y las Compact-Flash, así como el Memory Stick.

3 Visor óptico

A través del visor óptico se puede elegir el motivo, como se hace en las cámaras normales de carretes. La calidad de representación del visor en las cámaras digitales baratas deja bastante que desear.

4 Visor de pantalla (LCD)

El empleo de esta mini pantalla como visor es bastante cómodo. Se trata de una pantalla LC-Display (cristal líquido) y se encuentra en la parte de atrás de la cámara. Pero esta función consume demasiada batería y hará que el tiempo de grabación de datos con pilas o baterías se vea bastante reducido.

5 Zoom digital

El zoom digital amplía una parte de los datos contenidos en el chip CCD al tamaño completo de la imagen (CCD = Charged Coupled Device).

En el caso del zoom óptico, aumentarás la imagen, pero con el zoom digital aumentarás la imagen interpretando pixels, lo que repercute en la calidad de la imagen. El efecto del zoom digital no se representa en el visor óptico, pero se puede ver bien en el visor de la pantalla.

6 Zoom óptico

El zoom óptico amplia el motivo gracias al juego de lentes que incorpora la cámara. De esta forma, al utilizar el zoom, conseguirás ampliar escenas u objetos a tu gusto.

Pero hay que tener en cuenta que al aumentar la imagen, la cantidad de luz que entra al CCD también es menor. La cámara suele ampliar el tiempo de exposición, con el riesgo de que la foto salga movida.

7 Interfaz serial

También se conoce con el nombre RS232. Es la interfaz estándar de cualquier PC, para conectar aparatos periféricos con el ordenador.

8 Interfaz USB

El interfaz USB posibilita una transmisión de datos más rápida que la habitual interfaz serial. La alimentación de energía del aparato conectado también puede realizarse por USB. Poco a poco el USB se está convirtiendo en un estándar.

Texto: Elena Castellanos · Fotos: Thomas Steglich · Ilustración: Horst Kolodziejczyk

La bonita
Agfa ePHOTO CL 18



Clara y concisa: la ePHOTO CL 18 renuncia a cualquier manejo complicado.

La cámara de Agfa tiene una resolución de de 310.000 pixels y hace muy bien de webcam y cámara digital.

Equipo: la cámara viene con una memoria interna de 2 MB, cable USB y de vídeo, bolso para la cámara y un soporte, así como software propio y *Corel Print Office* y *Corel Photo House*. Es una pena que sólo haya un visor óptico. Con la memoria interna se puede almacenar un máximo de 32 imágenes.

Manejabilidad: la cámara Agfa es muy accesible. El manejo es fácil y posibilita ajustar el flash y la calidad de imagen a través de las teclas correspondientes. Además, a través del cable de vídeo adjunto, la cámara se puede conectar también a la televisión y hace posible que se pueda ver la imagen. La transmisión fija de las imágenes vía interfaz tampoco presenta problema alguno. Pero se debe tener cuidado con las tapas de protección de la interfaz USB y de la salida de vídeo: son muy frágiles. Por lo demás, el acabado de la cámara es bastante resistente.

Rendimiento: como webcam es suficiente, pero para usarla como cámara digital es algo peor: la resolución máxima es de 640 x 480 pixels. Sólo tiene visor óptico, pero es claro y tiene escasa distorsión.

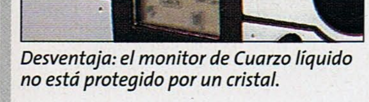
Resumen: la *ePHOTO CL 18* es muy aceptable: es pequeña, compacta y manejable. Como cámara digital sólo ofrece funciones simples, pero como webcam está bastante bien.



Acabado funcional: en la parte superior está el disparador.

ePHOTO CL 18
Webcam/Cámara digital.
29.900 aprox. | Fabricante: Agfa.
www.agfa.es
Cámara divertida y económica para Internet. ¡Convence por su precio! 7

La potente
Kodak DC215 ZOOM



Desventaja: el monitor de Cuarzo líquido no está protegido por un cristal.

Una resolución de un millón de pixels, un menú completo y un objetivo de zoom óptico es lo más destacable de la cámara de Kodak.

Equipo: la *DC215 ZOOM* ofrece numerosos elementos de control, que al principio vuelven a uno loco. Viene con una tarjeta Compact Flash de 4 MB y un cable de serie y otro PS2. El generoso paquete de software también convence. Lo más notable: el objetivo de zoom óptico. Tal peculiaridad normalmente se encuentra sólo en las cámaras más caras.

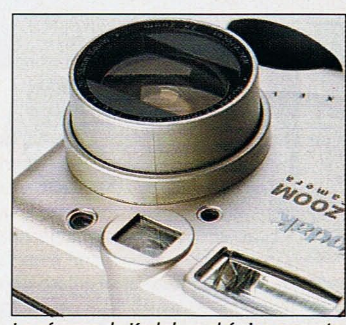
Manejo: la robusta Kodak DC215 es la cámara más pesada del test por su carcasa de metal.

Es fácil de manejar y además la sencilla gestión del menú de la cámara de Kodak es muy colorida por la cantidad de gráficos, pero sin pasarse. La conexión al ordenador hace aparecer un reproductor adicional en el Explorer, lo que simplifica mucho la descarga de imágenes.

Rendimiento: la *DC215 ZOOM* ofrece una buena calidad de imagen, y las fotos convencen por intensidad de luz. El zoom óptico posibilita la toma de fotos en cualquier condición.

Desventaja: el monitor LC no está protegido por un cristal como el resto de los displays, y el visor óptico es demasiado pequeño.

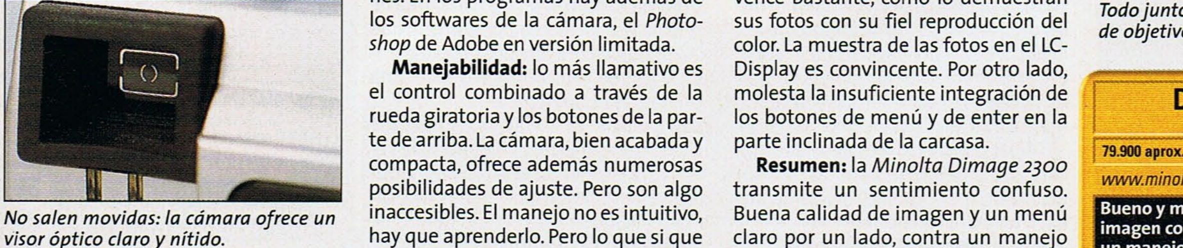
Resumen: robusta, buena calidad de imagen y un amplio menú. Funciones adicionales como poner marcos con el menú refuerzan su buena imagen.



La cámara de Kodak es el único aparato con un zoom óptico en el test.

DC215 ZOOM
Cámara digital.
58.500 aprox. | Fabricante: Kodak
www.kodak.es
La Kodak es robusta, puede hacer zoom sin límites y convence por su calidad de imagen. 8

La compacta
Minolta Dimage 2300



No salen movidas: la cámara ofrece un visor óptico claro y nítido.

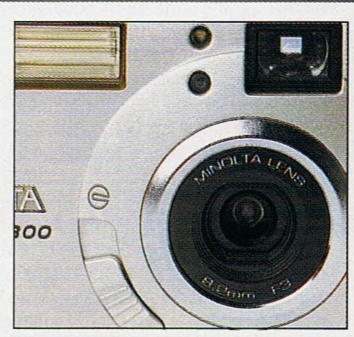
La *Dimage 2300* ofrece funciones básicas con una resolución alta de 2,3 millones de pixels.

Equipo: el fabricante ha metido una potente tarjeta Compact Flash de 8 MByte en el paquete, en la que se pueden guardar un máximo de 47 imágenes. En los programas hay además de los softwares de la cámara, el *Photoshop* de Adobe en versión limitada.

Manejabilidad: lo más llamativo es el control combinado a través de la rueda giratoria y los botones de la parte de arriba. La cámara, bien acabada y compacta, ofrece además numerosas posibilidades de ajuste. Pero son algo inaccesibles. El manejo no es intuitivo, hay que aprenderlo. Pero lo que sí que está logrado es la muestra de imágenes: además del formato normal, puedes ver un índice de thumbnails (que son imágenes del tamaño del pulgar).

Rendimiento: la cámara ofrece cuatro opciones de calidad y tomas en serie de hasta doce imágenes. Es compacta y fiable. La *Dimage 2300* convence bastante, como lo demuestran sus fotos con su fiel reproducción del color. La muestra de las fotos en el LC-Display es convincente. Por otro lado, molesta la insuficiente integración de los botones de menú y de enter en la parte inclinada de la carcasa.

Resumen: la *Minolta Dimage 2300* transmite un sentimiento confuso. Buena calidad de imagen y un menú claro por un lado, contra un manejo que sólo es pasable.



Todo junto: objetivo, flash y regulador de objetivo de Minolta.

Dimage 2300
Cámara digital.
79.900 aprox. | Distribuidor: Minolta.
www.minolta.es
Bueno y malo: calidad de imagen convincente frente a un manejo mediocre. 6

La sólida

Olympus Camedia C-860L



La Olympus C-860L con una resolución chip de 1,3 milliones de pixels convence por su sólido rendimiento.

Equipo: la cámara ofrece numerosas funciones que son divertidas, como la función de ampliación de una parte de las imágenes, la función panorámica, la reproducción de diapositivas, o la impresión directa de las fotos a través de una impresora *Olympus*.

La tarjeta de memoria Smart Media de 8 MB archiva las fotos. Sin embargo, el manual es bastante amplio porque no todas las funciones son sencillas.

Manejo: resulta algo extraño que el ajuste de las funciones no se realice a través de la pantalla LC, sino a través de los botones, que están en la parte de arriba de la cámara. La *Camedia C-860L* es uno de los candidatos más pesados de la comparativa, pero no resulta nada molesta en la mano.

Rendimiento: la cámara *Olympus* hace unas imágenes de buena calidad con una resolución correcta de 1280 x 960 pixels. Saca unas fotos de primer plano logradas, porque la memoria de nitidez hace que las imágenes sean nítidas. El LC-Display convence con su intesidad de luz, así como el corrector de iluminación.

Resumen: tiene una carcasa robusta con posibilidades de ajuste amplias en el menú y es fácil de manejar sin hacer demasiadas virguerías: ¡esta cámara es uno de los aparatos que por su calidad no se olvidan tan rápidamente!



Las malas condiciones de iluminación se corrigen con el medidor Spot.



El flash de la cámara está integrado en la tapa de cierre de la Olympus.



La multifuncional

Ricoh RDC-6000



La *RDC-6000* de Ricoh triunfa con una resolución de chip de 2,14 millones de pixels y puede grabar breves secuencias de vídeo.

Equipo: la cámara se vende con una amplia tarjeta de memoria Smart Media de 8 MBytes. Además, lleva consigo una batería de iones de litio con cable de red y cargador, que también es necesario, porque las baterías normales no se pueden utilizar.

El software también es digno de comentario: la colección de software se compone de cuatro programas de imágenes y de vídeo. Lo más interesante es la resolución de pixels, que puede aumentar desde 640 x 480 pixels hasta un máximo de 2000 x 1480 pixels (interpolado).

Manejabilidad: el manejo de la Ricoh *RDC-6000* se realiza con un control combinado de rueda y botones. Gracias a los símbolos correspondientes, es muy fácil de manejar. La conexión al PC se realiza a través de un cable de serie o USB sin ningún problema.

Rendimiento: las imágenes de esta cámara digital son de calidad y nítidas, y la representación del color es fiel. En total dispone de tres modos de calidad de imagen para cada resolución. La representación a través del monitor TFT de 1,8 pulgadas también es buena. Sólo se puede criticar el acabado de la carcasa, que es algo simple.

Resumen: la *RDC-6000* está en la cabeza del test con sus amplias funciones, los logrados resultados de las fotos y el menú fácil de usar.

Acceso a las funciones: se puede cambiar fácilmente de modalidad.



El menú de la Ricoh: muy fácil de usar y muy clarito con forma de lista.



La multimedia

Sanyo VPC-X360



La elegante cámara *Sanyo* con una resolución chip de 850.000 pixels convence con sus numerosas funciones.

Equipo: no sólo se pueden hacer simples fotos digitales. También se pueden crear secuencias de vídeo y añadir sonido. La *VPC-X360* es la única cámara de la comparativa que puede hacerlo. Los vídeos pueden durar un máximo de 40 segundos de película. Dentro del paquete se incluye el cable de vídeo correspondiente, para poder ver los resultados directamente desde la televisión.

Digno de mención: viene con un cargador con cuatro baterías, a pesar de que la VPC-X360 sólo necesita dos baterías para funcionar.

Manejabilidad: este aparato de bonitas formas cabe muy bien en la mano y el menú es fácil de usar. La conexión al ordenador tampoco presenta problemas.

Rendimiento: la pantalla LC de intensa luz en una estable carcasa de plástico es muy cómoda para trabajar aún en un ángulo de visión oblicuo. Una resolución de imagen máxima de sólo 1024 x 768 pixels por el precio que cuesta, empeora un poco la buena impresión que causa. Podría ofrecer una calidad de imagen mejor.

Resumen: la *VPC-X360* sorprende con sus amplias funciones. Pero la calidad de imagen, a pesar de sus cinco ajustes, es menor que en las otras cámaras. Aunque para un uso dentro de la web es más que suficiente.

Incluso con un ángulo oblicuo se puede ver bien: la pantalla con luz intensa.



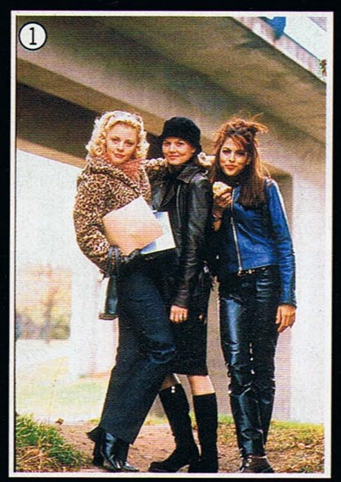
El control de menú de Sanyo: lleno de color y fácil de entender.



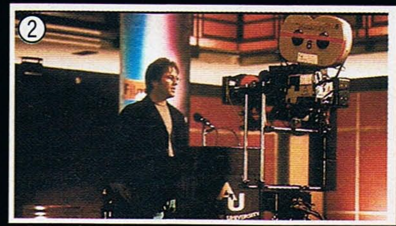


LEYENDA URBANA 2

Mezclar la realidad con la ficción puede tener consecuencias muy peligrosas. Amy debe descubrir al asesino de sus películas o se convertirá en la próxima víctima...



En la escuela de cinematografía de la Universidad de Alpine, los estudiantes...



...deben rodar una película como proyecto de fin de carrera. Cada alumno busca un tema.



Cuando la alumna Amy conoce a Reese, la encargada de seguridad...



...se interesa por su historia: una leyenda urbana ocurrida en la facultad de Pendleton.



Comienza el rodaje del thriller psicológico y los personajes son...



...caracterizados para la película en la que se contarán varios asesinatos.



Pero en mitad de la cinta de película, aparecen escenas de asesinatos reales. Alguien está mezclando realidad con ficción, un juego muy peligroso ¿Quién será el próximo?

Amy (Jennifer Morrison), Travis (Matthew Davis), Toby (Anson Mount) y Graham (Joseph Lawrence) son un grupo de estudiantes de cinematografía que sueñan con llegar a hacerse famosos algún día. Pero para conseguir graduarse, deberán pasar la prueba final: rodar un largometraje. El que mejor lo haga recibirá un prestigioso premio, conocido como Hitchcock, un galardón que les augura empezar una brillante carrera en Hollywood. **Amy decide que su tesis en forma de película será un thriller psicológico creado a partir de una leyenda urbana que le cuenta Reese (Loreta Devine).** Mientras, Toby está rodando también una película de terror ambientada a bordo de un avión. Travis se ha inclinado por una película de toques artísticos: *Los Dioses de los Hombres*. Por su parte, Graham, hijo de un magnate de Hollywood, tiene otros planes.

El campus está lleno de cámaras. Todo marcha bien hasta que el equipo de Amy empieza a sufrir accidentes. Las falsas escenas del filme que están rodando se convierten en realidad...

Leyenda urbana 2 se estrena bajo la sombra de su predecesora, una de las películas más taquilleras del año 1998. Dirigidos por John Ottman, los guionistas Scott Derrickson y Paul Harris han intentado crear una historia totalmente desvinculada de la anterior, en la que no sabes si las escenas que ves están pasando de verdad o siendo filmadas...

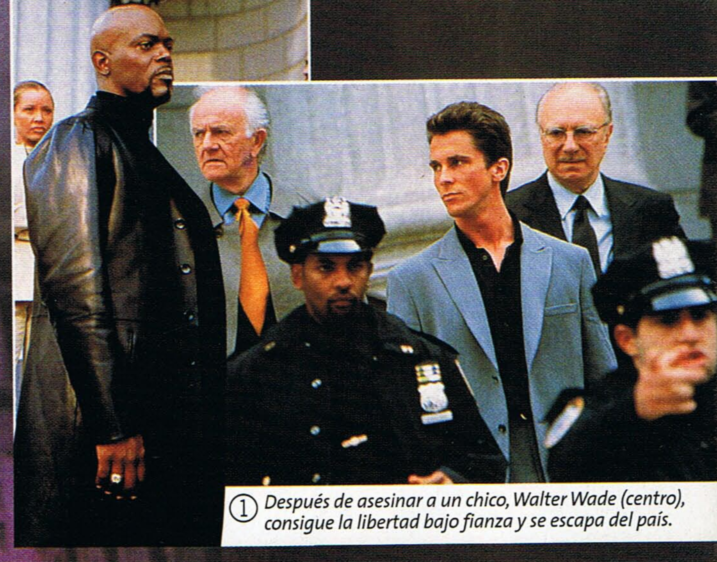
Texto: Elena Castellanos.

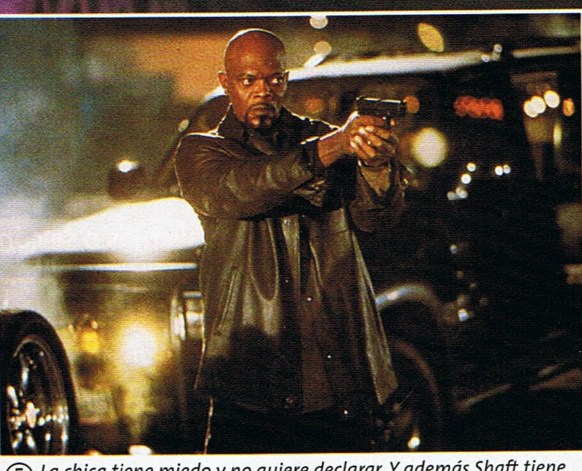


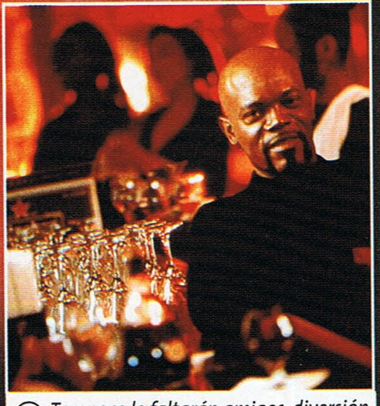


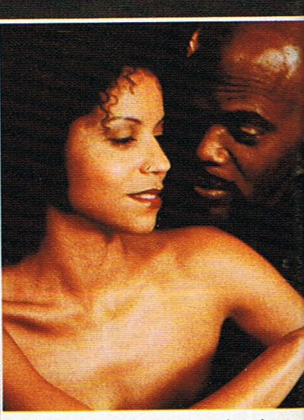
SAMUEL L. JACKSON
SHAFT

John Shaft revolucionó los años 70: valiente, decidido y muy sexy. 30 años después, su sobrino Shaft, vuelve a las calles de Nueva York.

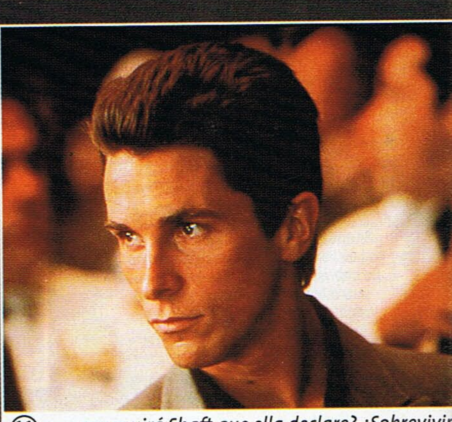

① Después de asesinar a un chico, Walter Wade (centro), consigue la libertad bajo fianza y se escapa del país.


⑤ La chica tiene miedo y no quiere declarar. Y además Shaft tiene varios enemigos: el asesino, el traficante al que ha humillado y...


⑧ Tampoco le faltarán amigos, diversión, humor para resistir la lucha callejera...


⑨ ... y amor: el atractivo de John es i negable. ¡Qué se lo digan a ellas!


⑩ Ahora sólo falta conseguir justicia. Walter es detenido cuando vuelve al país y Diane localizada, pero...


⑪ ...¿conseguirá Shaft que ella declare? ¿Sobrevivirá a todos sus enemigos? ¿Pagará Walter su crimen?

② Peoples Hernandez (izqda.) es un traficante dominicano que controla una barriada entera.



③ Pero a Shaft nadie le atemoriza. Se lo lleva detenido y le ficha aunque sepa que gana un enemigo poderoso.



④ Y mientras, continúa la búsqueda de Diane, la camarera que vio el crimen que cometió Walter.



⑥ ...dos policías corruptos que trabajan con Peoples. Junto a él lucharán su colega policía Carmen y un informador.



⑦ Ellos serán su compañía en la calle, pero por supuesto no le faltará el apoyo de su ídolo y mentor, su tío John Shaft.

La primera aparición de John Shaft tuvo lugar en el año 1971 con la película *Las noches rojas de Harlem*. Era el nacimiento de un ídolo: atrevido, valiente, seguro de sí mismo y con sus propios métodos. Pero había algo fundamental: era afroamericano y eso en la década de los 70 y en una América marcada por los enfrentamientos raciales, supuso un auténtico boom. Como el propio Samuel L. Jackson (el protagonista del nuevo filme) dice: **'Shaft fue nuestro primer verdadero héroe. Se trataba del orgullo de ser negro, y él estaba verdaderamente orgulloso. Era fuerte, inteligente, sin miedo. Tenía el poder y el ego que todos deseábamos tener'**.

Aquel héroe se enfrentaba a la vez a criminales, policías corruptos y a un sistema judicial con muchas fisuras (y un enorme ramalazo racista). Fue interpretado tanto para cine como para televisión por Richard Roundtree que vuelve a aparecer en esta ocasión, pero esta vez como tío del nuevo héroe callejero al que ha pasado su legado (ambos se llaman igual).

El nuevo John Shaft (Samuel L. Jackson) deberá en esta ocasión hacer justicia para que el asesino de un estudiante negro (un niñato rico y engreído), al que le es injustamente concedida la libertad condicional y se escapa del país, vuelva a la cárcel. John deberá encontrar y convencer a la única testigo del crimen para que cuente lo que vio. En su camino, deberá lidiar también con dos policías corruptos, un traficante de drogas y jefe de un barrio entero (Peoples Hernandez), y la familia de la chica que no quiere que declare.

El resultado: una peli llena de acción, humor ácido y un montón de reminiscencias a la estética (tanto en la imagen como en el sonido) de los años 70. Así pues, una gustosa mirada a una década gloriosa pasada por la coctelera del año 2000. Cuando menos, curiosa.

Los datos alrededor del culto a Shaft

Isaac Hayes ha compuesto la genial música de la película.

Las películas

Los actores

Bandas sonoras



Las noches rojas de Harlem ('71)

La película original bajo la dirección de Gordon Parks llegó en 1971 a las salas de cine y causó auténtica sensación. Nunca antes se había visto un héroe afroamericano que fuera tan duro, sexy y atractivo como el detective John Shaft (Richard Roundtree, foto). ¡Todo un clásico del género!



Richard Roundtree

A este actor de 56 años se le ha visto hasta el momento en 67 largometrajes y 25 producciones de TV. Pero su mayor éxito mundial ha sido Shaft.



Samuel L. Jackson

Salió del silencio con el inolvidable papel de un filósofico asesino a sueldo en Pulp Fiction. Su actuación en Shaft resulta impecable.



Shaft 1971

Isaac Hayes obtuvo un oscar, un globo de oro y dos grammys por su increíble banda sonora en la película original de Shaft.

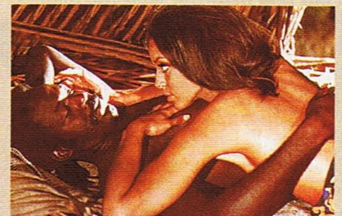
Shaft 2000

La melodía principal del nuevo Shaft vuelve a ser de Isaac Hayes. Otros artistas que participan en la música: R. Kelly y Angie Stone.



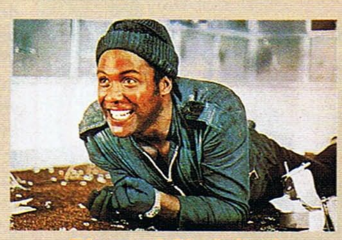
Shaft vuelve a Harlem ('72)

Después de la muerte de su amigo, Shaft se mezcla en una sangrienta lucha de bandas. Resulta que su amigo estaba metido en negocios ilegales.



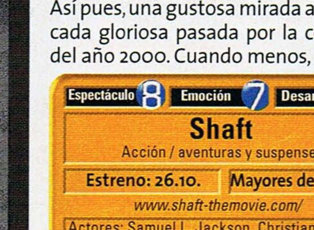
Shaft en África ('73)

Un super poli también necesita un descanso. El momento de relax se ve interrumpido, porque Shaft tiene que acabar con una red de tráfico de personas.



Diamond Shaft ('75)

Una historia intrincada, pero entretenida, que lleva al detective hasta Israel. Allí hay unas joyas de precios pecaminosos, que por supuesto son robadas.



Espectáculo 8 | Emoción 7 | Desarrollo 7

Shaft

Acción / aventuras y suspense.

Estreno: 26.10. | Mayores de 13 años

www.shaft-themovie.com/

Actores: Samuel L. Jackson, Christian Bale, Jeffrey Wright, Toni Collette.

El héroe de los 70, John Shaft, regresa para que se haga justicia en las calles de Nueva York.



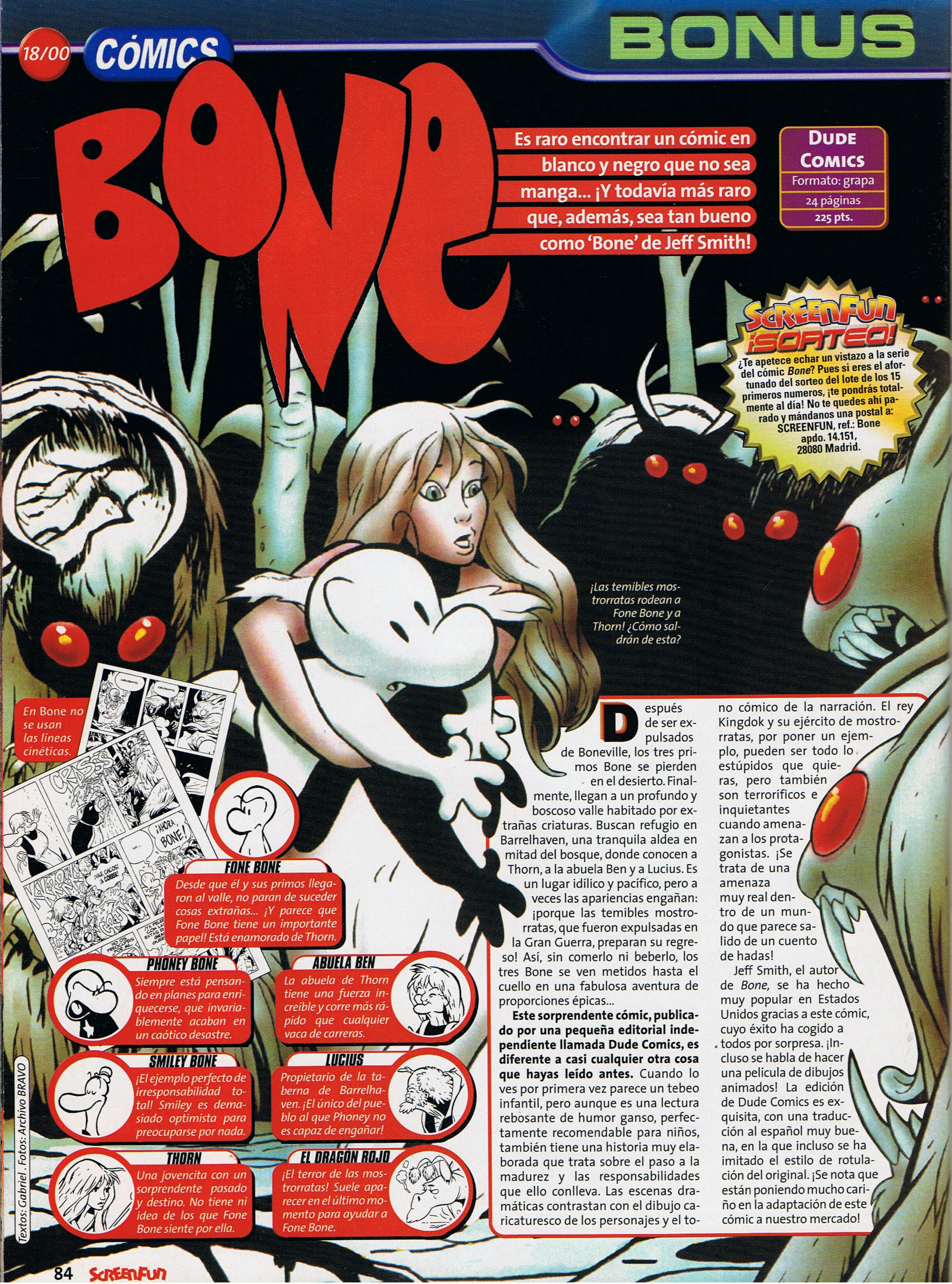
Texto: Elena Castellanos · Fotos: Cinetext (6)

BONE

Es raro encontrar un cómic en blanco y negro que no sea manga... ¡Y todavía más raro que, además, sea tan bueno como 'Bone' de Jeff Smith!

DUDE COMICS
Formato: grapa
24 páginas
225 pts.

SCREENFUN ¡SORTEO!
¿Te apetece echar un vistazo a la serie del cómic *Bone*? Pues si eres el afortunado del sorteo del lote de los 15 primeros numeros, ¡te pondrás totalmente al día! No te quedes ahí parado y mándanos una postal a: SCREENFUN, ref.: Bone apdo. 14.151, 28080 Madrid.



¡Las temibles mostrorratas rodean a Fone Bone y a Thorn! ¿Cómo saldrán de esta?

En Bone no se usan las líneas cinéticas.

FONE BONE
Desde que él y sus primos llegaron al valle, no paran de suceder cosas extrañas... ¡Y parece que Fone Bone tiene un importante papel! Está enamorado de Thorn.

PHONEY BONE
Siempre está pensando en planes para enriquecerse, que invariablemente acaban en un caótico desastre.

ABUELA BEN
La abuela de Thorn tiene una fuerza increíble y corre más rápido que cualquier vaca de carreras.

SMILEY BONE
¡El ejemplo perfecto de irresponsabilidad total! Smiley es demasiado optimista para preocuparse por nada.

LUCIUS
Propietario de la taberna de Barrelhaven. ¡El único del pueblo al que Phoney no es capaz de engañar!

THORN
Una jovencita con un sorprendente pasado y destino. No tiene ni idea de los que Fone Bone siente por ella.

EL DRAGÓN ROJO
¡El terror de las mostrorratas! Suele aparecer en el último momento para ayudar a Fone Bone.

Después de ser expulsados de Boneville, los tres primos Bone se pierden en el desierto. Finalmente, llegan a un profundo y boscoso valle habitado por extrañas criaturas. Buscan refugio en Barrelhaven, una tranquila aldea en mitad del bosque, donde conocen a Thorn, a la abuela Ben y a Lucius. Es un lugar idílico y pacífico, pero a veces las apariencias engañan: ¡porque las temibles mostrorratas, que fueron expulsadas en la Gran Guerra, preparan su regreso! Así, sin comerlo ni beberlo, los tres Bone se ven metidos hasta el cuello en una fabulosa aventura de proporciones épicas...

Este sorprendente cómic, publicado por una pequeña editorial independiente llamada Dude Comics, es diferente a casi cualquier otra cosa que hayas leído antes. Cuando lo ves por primera vez parece un tebeo infantil, pero aunque es una lectura rebosante de humor ganso, perfectamente recomendable para niños, también tiene una historia muy elaborada que trata sobre el paso a la madurez y las responsabilidades que ello conlleva. Las escenas dramáticas contrastan con el dibujo caricaturesco de los personajes y el tono cómico de la narración. El rey Kingdok y su ejército de mostrorratas, por poner un ejemplo, pueden ser todo lo estúpidos que quieras, pero también son terroríficos e inquietantes cuando amenazan a los protagonistas. ¡Se trata de una amenaza muy real dentro de un mundo que parece salido de un cuento de hadas!

Jeff Smith, el autor de *Bone*, se ha hecho muy popular en Estados Unidos gracias a este cómic, cuyo éxito ha cogido a todos por sorpresa. ¡Incluso se habla de hacer una película de dibujos animados! La edición de Dude Comics es exquisita, con una traducción al español muy buena, en la que incluso se ha imitado el estilo de rotulación del original. ¡Se nota que están poniendo mucho cariño en la adaptación de este cómic a nuestro mercado!

Textos: Gabriel. Fotos: Archivo BRAVO

TV

Angela Anaconda

Cartoon Network
Lunes a jueves
14:35
Estreno

ScreenFun ¡Sorteo!
Mientras ves las aventuras de Angela Anaconda, ¿que te parecería tomarte un chocolatito caliente con una de las diez tazas Cartoon Network que soreamos? ¡Pues venga, mandanos una postal, a ver si te toca! SCREENFUN, ref.: Angela apdo. 14.124, 28080 Madrid.

Ha llegado a España una de las series más divertidas y originales de los últimos tiempos...

Nunca te has encontrado con alguna de esas personas insufribles que parecen vivir sólo para fastidiarte? Bueno, pues Angela Anaconda tiene que soportar todos los días a una de ellas: ¡Nanette Manoir! Cuando más ilusionada está Angela con cualquier cosa, Nanette interviene para aguarle la fiesta. ¿Y cuál es la respuesta de Angela ante semejante pelmaza? Pues naturalmente, ¡vengarse salvajemente! Lo que pasa es que las venganzas de Angela sólo tienen lugar en su imaginación, ¡y las medidas que imagina para escarmentar a Nanette son crueles y disparatadas en grado sumo!

Angela Anaconda es fruto de la genial colaboración de Sue Rose (autora de *Pepper Ann*) y Joanna Ferrone (creadora de Fido Dido). Utilizando una innovadora técnica de animación por ordenador y unos guiones ingeniosísimos, *Angela Anaconda* está causando sensación en todo el mundo, y ha sido nominada a los Emmy de este año... ¡Ahora llega dispuesta a conquistar también al público español!

Las enemigas de Angela no se limitan sólo a Nanette: también están la señora Brinks (una maestra repipi) o las repelentes Karlene y January (que apoyan a Nanette en todo). Pero Angela también tiene buenos amigos, como Gina Lash o Johnny Abatti.

LIBROS

Sensations

Bellas mujeres, caballeros en armadura, monstruos... ¡es el arte de Azpiri!

ScreenFun ¡Sorteo!
La edición en rústica de *Sensations* cuesta aproximadamente 1.950 pelas... ¡Pero si nos mandas una postal, a lo mejor te la llevas gratis! Vamos a sortear tres entre los que nos escriban a: SCREENFUN, ref.: Sensations apdo. 14.124, 28080 Madrid.

Alfonso Azpiri es un autor que ha estado muy relacionado con el mundo del videojuego. Durante la época del ZX Spectrum, sus dibujos sirvieron para ilustrar las caratulas de muchos juegos hechos en España. Este libro es una excelente ocasión para recordar o descubrir por primera vez aquellas obras de arte. También hay bocetos inéditos del artista y otros trabajos suyos comentados por él mismo, entre los que destacan algunas espectaculares imágenes de Lorna y Mot, sus personajes más populares. Son ochenta páginas llenas de fantasía desbordante, color y buen hacer. ¡Un estupendo regalo para los fans de la ilustración!

Azpiri nunca llegó a ilustrar ningún juego de Zelda, pero eso no quita para que nos ofrezca su propia interpretación de Link.

Norma
Rústica/Cartoné
80 páginas
1.950/3.900 pts.

NEWS

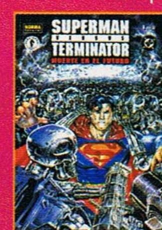
Vídeo: 'La Princesa Mononoke'



Una de las grandes obras maestras de Hayao Miyazaki acaba de salir a la venta en vídeo. Esta fabulosa película fue analizada en SCREENFUN 12/00, cuando se estrenó en España. Ahora los otakus de nuestro país tienen por fin la oportunidad de llevársela a casa sin recurrir a las típicas ediciones pirata.

Cómic: Superman contra Terminator

El hombre de acero estrena una nueva y emocionante aventura. Esta vez tiene que defender a Sarah Connor y a su hijo de la amenaza robótica venida del futuro. Para animar un poco más las cosas, ¡Supergirl también se suma a la batalla! El guión es de Alan Grant, y lo edita Norma en dos entregas de formato prestigio.



Serie: 'Juana Calamidad'

Si te perdiste el primer pase de esta serie, ahora tienes la oportunidad de recuperarla... ¡porque La 2 la está volviendo a echar dentro de su *TPH Club!* Gráficamente recuerda un poco a las series de Batman y Superman, solo que aquí la protagonista es una valerosa pistolera del Salvaje Oeste.



Web: parodias de series

Si te quieres echar unas risas a costa de tus series favoritas, apuntate esta dirección: http://www.sev.com.au/toonzone/
En ella encontrarás divertidas parodias de *Star Wars*, *Star Trek*, *Buffy Cazavampiros*, *X-Files*... ¡Y no sólo hay tiras cómicas!: también vídeos en 3D hechos por aficionados con mucho sentido del humor.

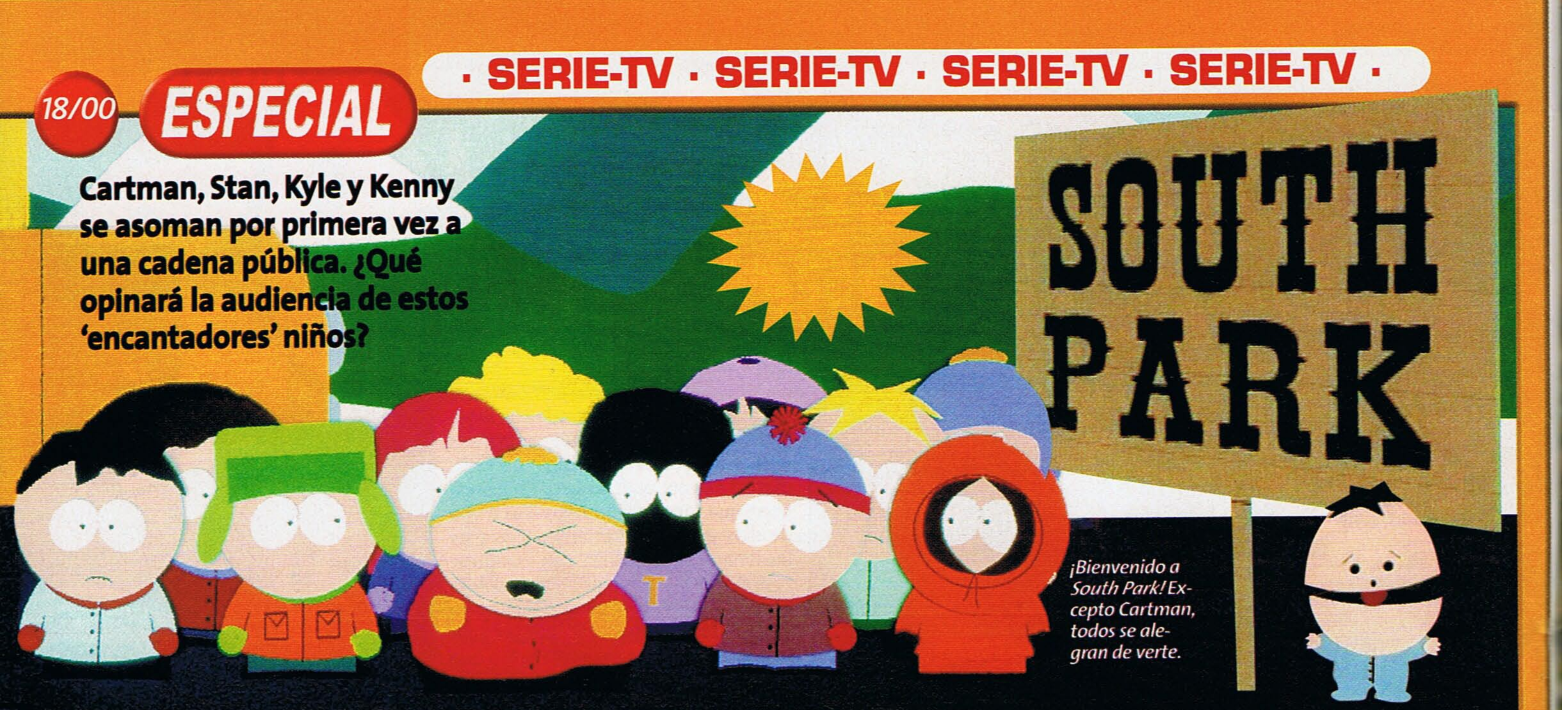


Cine: ¡la última de Pixar!

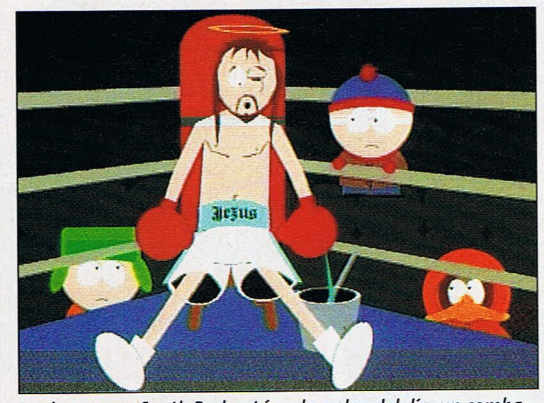
Pixar, la filial de Disney responsable de los exitazos *Toy Story* (cuya segunda parte está analizada en SCREENFUN 9/00) y *Bichos* está preparando una nueva película. Se llamará *Monsters Inc.*, y se estrenará en el 2001. Ve a *http://www.apple.com/trailers/disney/monsters_inc/* y ¡bájate el trailer!

SOUTH PARK

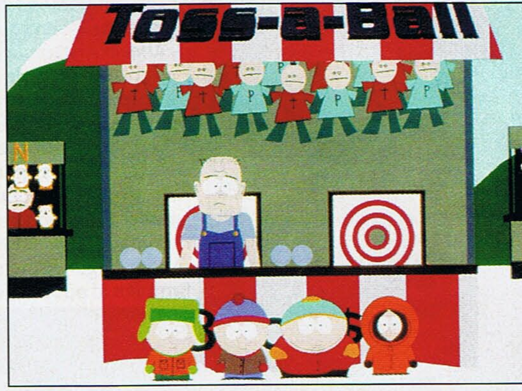
Cartman, Stan, Kyle y Kenny se asoman por primera vez a una cadena pública. ¿Qué opinará la audiencia de estos 'encantadores' niños?



¡Bienvenido a South Park! Excepto Cartman, todos se alegran de verte.



Las locuras en South Park están a la orden del día: un combate entre Jesús y Satanás para ver quién dominará la Tierra.



En la feria, una caseta ofrece muñecos de Terrance y Phillip a los que den en la diana... ¡Pero el juego está amañado!

Tras el éxito popular de su película cinematográfica, los chicos de *South Park* han sido fichados por Antena 3... ¡aunque ya llevaban un buen tiempo deleitandonos en el canal *Locomotion* de Vía Digital!

Lo que Antena 3 está emitiendo es sólo la primera temporada de la serie (trece episodios). Luego, si la audiencia responde positivamente, se plantearán emitir más capítulos. Eso sí, dado que el humor de *South Park* es tan negro, Antena 3 ha preferido evitarse polémicas y ha escogido para la emisión un horario en el que sólo un adulto aguantaría despierto: ¡la una menos diez de la noche! Habrá que ir pensando en programar el vídeo... ¡a no ser que seas un búho y no tengas que despertarte por las mañanas!

Si nunca has visto un episodio de *South Park*, deberías estar prevenido: **la animación es horrible, y las palabrotas, los insultos y la violencia son de lo más habituales.** A Kenny, por ejemplo, ¡lo matan en cada episodio! Pese a lo feo que suena todo esto, en realidad la serie es muy divertida, y constituye una sardónica crítica a las intolerancias de todo tipo, la incompetencia y la hipocresía de la sociedad. ¡Es una pena que algunos telespectadores se queden sólo con la forma, y no con el fondo!

ANTENA 3
Sábados
00:50 h.

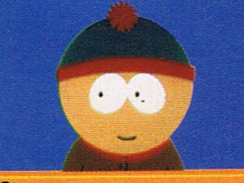


El Chef se ha metido en un lío. Los chicos organizan un concierto para ayudarle, con la ayuda de muchas celebridades.



Stan se pone nervioso en cuanto ve a la bonita Wendy.

Los personajes de South Park



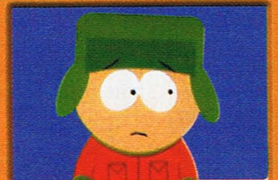
Stan

El líder no proclamado de la pandilla. Stan está enamorado de Wendy, pero no puede evitar vomitar cuando ella le habla. Además es ecologista. Cita: "¡Han matado a Kenny!".



Cartman

Cartman es cínico y cruel, y nunca deja escapar la ocasión de meterse con los que le rodean, aunque son todos muy amigos. Una cita: "¡No eztoy goddo, eztoy fuedtecito!".



Kyle

Junto con Stan, Kyle parece ser el único chico normal de todo *South Park*. Pese a que Cartman se está metiendo todo el rato con él porque es judío, se lleva bien con todos. Cita: "¡Hijos de p§ø@!".



Kenny

Siempre embutido en un anorak naranja, Kenny muere en cada episodio (menos en el especial de Navidad). Al episodio siguiente aparece con vida ¡y nadie se extraña! Cita: "Hmpf...mpfmpf".



El Chef

El cocinero del colegio es una persona que ha conocido a muchas mujeres en su vida. Es una fuente de sabiduría para los chicos. Cita: "Te voy a hacer el amor, mamita, con mi tronquito festivo...".

Texto: Gabriel y Dani.



WARHAMMER

Magia, héroes, miniaturas impresionantes... La nueva edición de 'Warhammer' es una joya que te va a dejar alucinado.

Todos esperábamos con impaciencia la nueva edición del juego de miniaturas más exitoso de la historia. ¡Y ha merecido la pena! La nueva edición de *Warhammer* es un lujazo que podrás comprar en dos formatos. Si ya tienes un ejército o simplemente no te interesan las miniaturas de la caja, puedes comprar el manual suelto (6.500 ptas.). Es un auténtico libraco donde viene prácticamente todo lo que vas a necesitar: las reglas para jugar las batallas más espectaculares, 48 hechizos y reglas para magia muy mejoradas, unos pocos objetos mágicos, máquinas de guerra, escenarios de batalla, la historia del viejo mundo, reglas para campañas, para escaramuzas y para asedios... Está muy bien y cuenta bastante más que la versión anterior, pero si te decides por la caja completa (13.000 ptas.), por un poco más de dinero vas a conseguir dados, plantillas y un poco de escenografía, la base de un ejército orco (un general, un carro tirado por jabalíes, arqueros y guerreros) y de uno imperial (un general, un cañón con toda su dotación, arcabuceros y lanceros). Y además, ¡las figuras son la caña! Si te pones de acuerdo con un amigo para quedaros cada uno un ejército, ¡os vais a ahorrar una pasta! Y si un tercero se queda el manual, mejor que mejor.

Sólo echarás en falta unas listas de ejércitos más elaboradas: ¡pero no pasa nada! Al comprar el juego (tanto el manual como la caja) puedes pedir que te den las listas de ejércitos provisionales, o también las podrás encontrar en: *www.games-workshop.es*

Y no tardarán mucho en salir los libros con las listas de ejército definitivas de cada raza, empezando por el Imperio y los Orcos. ¡La sexta edición de *Warhammer* promete ser un éxito!

Texto: Javier Sevilla

EJÉRCITOS WARHAMMER

Como siempre, podrás elegir entre un montón de razas para montar el ejército más impresionante. Tienes 10 razas básicas con las que formar 14 tipos de ejércitos. Aquí te las describimos por si no conoces las versiones anteriores de este espectacular juego. Elige la que más te guste y ¡que se preparen tus adversarios! No vas a dejar ningún ejército sin derrotar.



Caos
El caos combina demonios, guerreros impresionantes y hombres bestia. ¡Aterrador!



No muertos
Los tradicionales esqueletos y zombies están liderados por momias y vampiros.



Imperio
El imperio humano más poderoso sigue siendo temible por su equilibrado ejército.



Orcos y Goblins
Puede que sea el ejército más variado y diver tido. ¡Y siguen siendo unos salvajes!



Enanos
Cabezotas y duros. No usan la magia, ¡ni falta que les hace! El que los ataca, lo paga caro..



Skaven
Estas ratas mutantes siguen siendo peligrosas y traicioneras. ¡Cuidado con ellas!.



Elfos
Los elfos de Ulthuan y los silvanos son guerreros temibles. Dos formas efectivas de luchar.



Hombres Lagarto
Parecen escapados de una tienda de mascotas, pero ¡pobre del que les falte al respeto!



Bretonianos
Encarnan el más fiel espíritu de la caballería medieval. ¡Y sus caballeros son temibles!

Elfos Oscuros
Elfos renegados. Su crueldad es legendaria. ¡Que nadie espere piedad de ellos!

Libros

Resurrección: suplemento para 'EXO'

El primer suplemento para el juego de rol *EXO*, es pequeño pero matón. En poco más de 60 páginas podrás encontrar una descripción bastante buena de un sector de la galaxia, con montones de planetas y algunas razas extraterrestres de lo más extraño y gracioso. ¡Alguna parece casi un pokémon! También encontrarás una estupenda campaña en la que empezarán a salir a la luz algunos de los secretos que se guardan en la galaxia y en la que los verrianos, los humanos y los siempre inquietantes iroiendi se encuentran cara a cara.

Además, junto con el libro viene la pantalla para Director de Juego, una de las más completas que nunca has visto. El primer suplemento para este exitoso juego se ha hecho esperar un poco y no consigue saciarnos. ¡Ahora queremos todavía más!

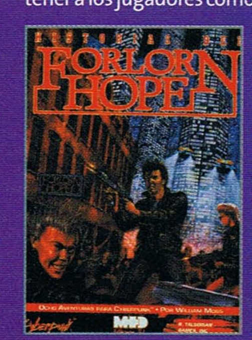


Historias del Forlorn Hope: suplemento para 'Cyberpunk'

El Forlorn Hope es un bar de Night City regentado por veteranos de la guerra de Sudamérica. Es un punto de encuentro habitual para los grupos de cyberpunks que buscan un trabajito para recargar las pistolas.

En este suplemento encontrarás la descripción del bar, de los empleados y de los clientes más interesantes. ¡Será una estupenda base de operaciones!

Además, en el suplemento, tienes ocho aventuras distintas y totalmente independientes que te van a dar muchas horas de diversión. Los jugadores tendrán que robar información de un consulado, escoltar cargamentos de armas y viajar a Europa en una búsqueda que involucrará a una sociedad secreta y a una importante corporación. ¡Vas a tener a los jugadores como locos! Se van a enfrentar a los Tong, a la Yakuza y a traficantes de drogas. Además, investigarán asesinatos y perseguirán a cyber-psicópatas. ¡Toda una colección repleta de aventuras cañeras!



UNAS RISAS

1X PS ONE

¿Quieres ganar una PS One? Descubre la palabra clave y mándanosla al apdo. de Correos 14.112, Madrid 28080, ref.: AUTODEFINIDO 18. Nuestra pista de este mes: un famoso héroe con habilidades de insecto que acaba de estrenar videojuego. ¿Quién es él? El nombre del ganador saldrá publicado en el número 20 de SCREENFUN.

Por donde fluye la sangre / Toma — Vocal delgada / En la cara — Interjección / Por donde se pasan las manos — Cultivad la tierra / Provocar la ira, exaltar — Vocal gorda / Unir con lazos — Al revés, traes contigo / Kelvin — Insignia / Nitrógeno — Uranio / África Occidental Francesa — Conjunto de cerdos — País de África / Abre el abecedario — Princesa guerrera — Canción para niños / Extensión agua salada — Asociación Internac. Transporte Aéreo — Cinco / En el mar — En la foto / En el día anterior — No oye nada (fem.) / Pero — Vocales de golea / Nº 1 — Creer sin comprobar / Azufre — Cavidad grande / Cierra el abecedario — Área / Se distinguen con el olfato — Carreras de coches en terrenos difíciles — Vocal nasal / Súbditos — Provincia de Castilla / Grupos de gente — Se va fuera de la habitación — No viene — Mil / Protagonista de Medievil — Para salar las comidas / Al rev., sonido — Sonría y se carcajee / Abre el abecedario — Nada, cero — Negación / América: 'Tío…' — Manejo, habilidad / Religión — Al rev, estropeados / Se unió en matrimonio — Apócope de Isabel / Pronombre 2ª plural — Al revés, barca de remos — Artículo femenino / Famoso millonario — Azufre / Quinientos — Mil / Miro, observo — 20ª letra / Hermana del convento — Apócope de Manolo / Precepto, norma — Famosa saga de juego: 'Test…' — Regalas, donas — Matrícula de Santander — En la mano / Lo hacen las ranas — Ese / Se salga del recipiente — Relativo a Irán / Hijas de tu tía — Da forma a la masa / Pronombre 2ª persona — Radio / Comentas, hablas — Ventajas / Movimiento convulsivo — Casa grande de pueblo — Carbono / Tiempo — Vocal delgada / Pájaro — Sur / Irlanda — En la parte posterior / Oxígeno — Consonantes de 'Caseta' / Tonelada — Libres y exentos de culpa — Al revés, elemento químico / Género (rev) — Protagonista Digimon / Al rev., arquitecto — Fósforo / En los árboles — Al revés, metí en un lío / Cien — Mundo, universo / Matrícula Barcelona — Al revés, Unión Soviética / Radio — Te lleves sin permiso, hurtes — Amperio / Uno — Metal precioso / Mil — Voz de mando / Señal de encendido — Existir, estar — Terremoto, movimiento de tierras — Duende, enanito del bosque / 3ª vocal — Donde se cuelga Tarzán

1 2 3 4 5 6 7 8 9

–Jaimito, ¿qué quieres ser tú de mayor? – pregunta el director del colegio.
–Carnicero.
–¿Y por qué justamente carnicero?
–Porque en el cole he aprendido mejor que nadie a hacer chuletas.

– En una fiesta, un chico se acerca a una chica que está con sus amigas:
–¿Bailas?
–Estoy 'pedida'.
–Y yo 'sudado', ¿bailas?

–¡Mamá, mamá, en el colegio me llaman campana!
–Claro, será porque eres tan-ton-tín…

Un hombre entra en una cueva y se encuentra una lámpara mágica. La frota y sale un genio, que le concede tres deseos.
–Quiero ser inteligente, guapo e interesante – pide.
–Vale, pero hay un pequeño inconveniente: vas a tener la regla.

–Un niño le dice a otro en el colegio:
–Recuerdo la primera vez que me bañó mi madre… Sentí horror.
–¿Y la segunda?
–La segunda no sé que me pasará.

–Una mujer va al médico y le dice:
–Doctor, doctor, mi marido está malito. Deme algo para que se recupere y se ponga como un toro.
–Vale, vaya quitándose la ropa y empecemos por los cuernos.

–¿Cómo estornuda un Pokémon?
–Piká-chuuuu.
–¿Y un pijo?
–Pa-chá.

–Un niño se lamenta ante su madre:
–Mamá, mamá, en el colegio me llaman bocazas.
–Anda, no pienses en ello y ve a por tu pala para tomarte el yogur.



¡PROMETIDO! Hoy no juego… ¡Voy a ayudar a limpiar la casa!



¿Turbo está ordenando la buhardilla voluntariamente?
Eso me ha parecido oír…



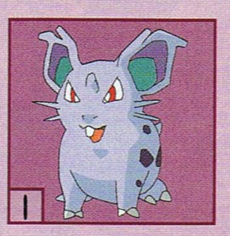
Cómic: Rolf Boyke.

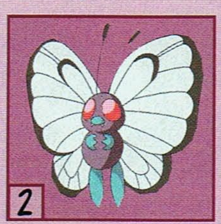
LA COSA

Es guapete y gusta a las nenitas... pero cuando enseña la cara, porque en su última película le han dejando sin rostro. Él es...

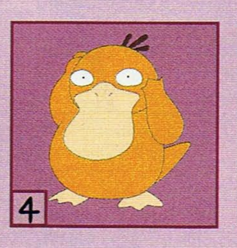
POKÉMON FALSO

Entre tanto Pokémon, y teniendo en cuenta que estas mascotas son un poco raras, ¡se nos ha colado uno falso! Obsérvales atentamente y encuentra al impostor.

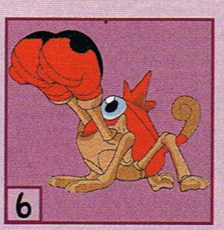


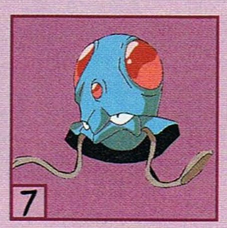




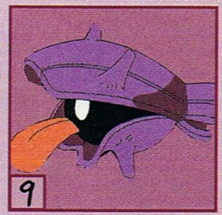




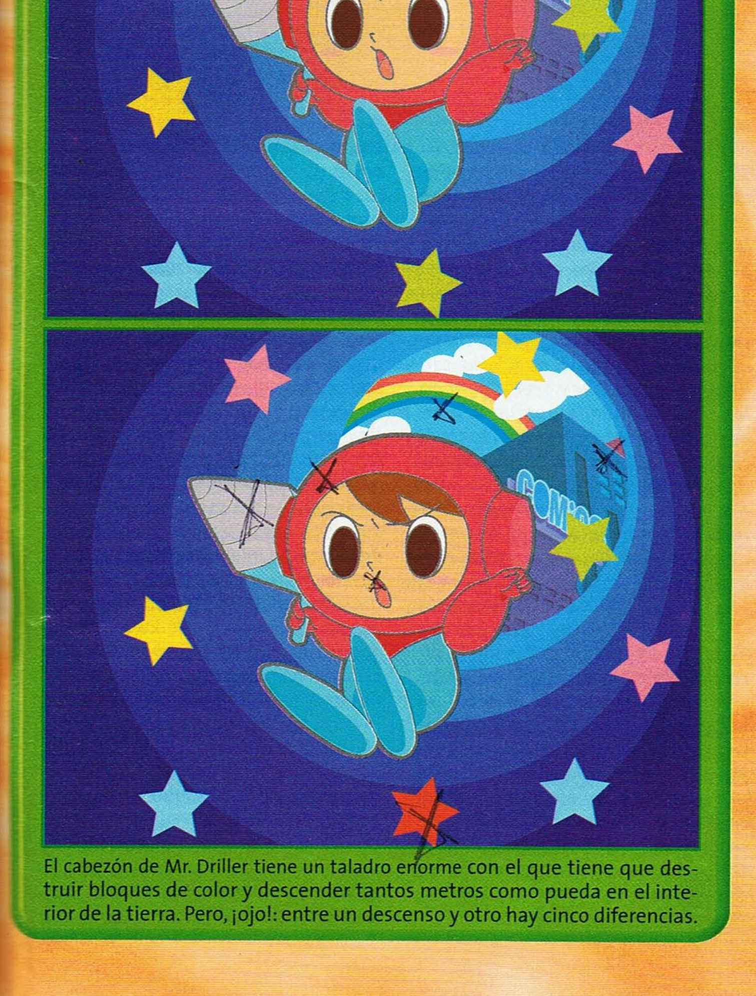








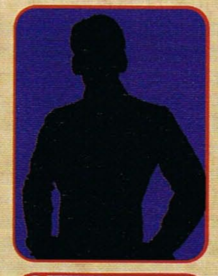
SE BUSCA



El cabezón de Mr. Driller tiene un taladro enorme con el que tiene que destruir bloques de color y descender tantos metros como pueda en el interior de la tierra. Pero, ¡ojo!: entre un descenso y otro hay cinco diferencias.

SOMBRAS MUTANTES

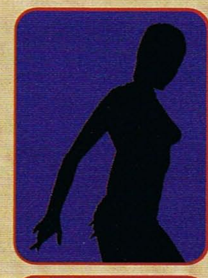
Unos son buenos y otros malos, pero todos son super-héroes con un poder especial. El problema es que quieren ocultarse para que no les descubras. Averigua quién es quién por su sombra.



1



2



3



4



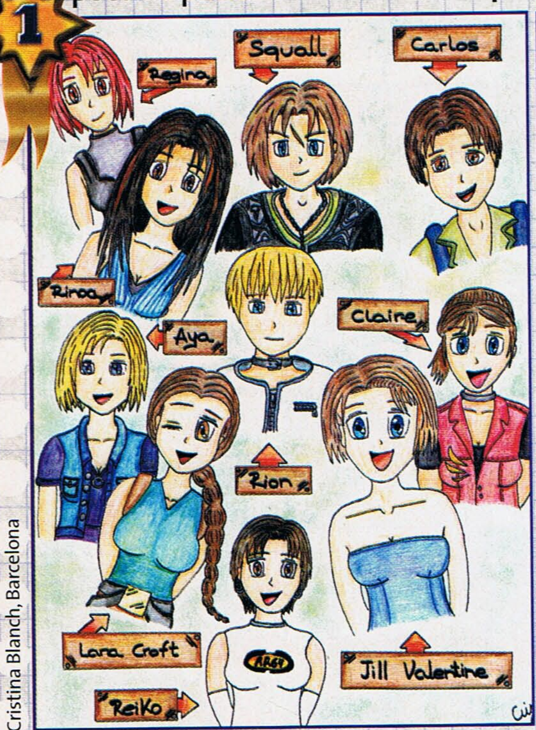
5



6

GALERÍA SCREENFUN

Están llegando dibujos increíbles a la Redacción. Pedimos un poco de paciencia a los artistas: ¡acabarán saliendo todos!



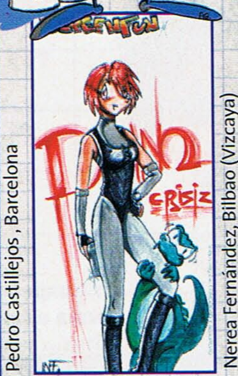
Cristina Blanch, Barcelona

Nuestros personajes favoritos de los videojuegos, todos juntos en una página, y dibujados con un encantador estilo manga. ¡Chapeau! Este mes ha sido muy fácil elegir al ganador de la gorra: ¡Cristina, te has superado!



Juan Pedro Castillejos, Barcelona

La dramática escena que dibuja Juan Pedro con tanto arte...



Nerea Fernández, Bilbao (Vizcaya)

...contrasta con la simpática Regina de Nerea. ¡Este mes, Dino Crisis por partida doble!



Cristina Luengo, Girona

"No soy una artista dibujando, pero... ¡algo es algo!". ¡Cristina, eres demasiado modesta!

Aviso: ¡nos quedamos con los originales!

Quiero hacer un juego

Hace tiempo que me come la cabeza un juego que podría ser un bombazo, pero yo no tengo ni idea de lo que hay que hacer para crearlo. Yo soy marmolista, o sea, que yo a la piedra le hago lo que tú quieras, pero a un ordenador no tengo ni idea. ¡Ah, sí! Sé apretar el botón de On/Off. ¿Qué tendría que hacer o comprar para hacer realidad mi juego? Y tened en cuenta que no tengo millones de pesetas...

Si es posible, no me publiquéis la carta, que ya hay bastante gente que se ríe de mi idea.

Daniel, Girona

¿Y por qué motivo habrían de reírse? Lo que tú quieres es perfectamente razonable: hay mucha gente que se gana la vida diseñando juegos, y para eso no les hace falta saber nada de programación. Basta con tener muy claros y detallados todos los aspectos del juego, y un equipo de profesionales se encargan de ponerlos en práctica mediante el código de programación. Si de veras tienes una gran idea, ponte en contacto con una desarrolladora. Si les convences, ellos pondrán a tu disposición todo lo necesario para hacer tu juego. En las cajas de los juegos vienen las direcciones y teléfonos de las distribuidoras. ¡Llámales!

Star Wars Rebellion

Os pasasteis con la valoración de uno de mis juegos favoritos: Star Wars Rebellion *(SCREENFUN 16/00). Ponerle un 4 a este juego: ¡vaya fallo!*

Para empezar, no explicasteis claramente el juego. Con el rollo de la interfaz aparatosa lo disteis por hecho. Por mi parte, en el apartado de cosas buenas, diría la ambientación: las naves, los personajes (si no son de la peli, son del cómic), los planetas, que Luke Skywalker tenga que subir rangos en el aprendizaje Jedi...

Después, es un juego original. ¡Al menos de este estilo no salen todos los días! Las diferentes misiones: diplomacia, espionaje, secuestro, rescate, sabotaje, investigación... No está mal para un juego con más de un año. Y aburrido, sólo cuando empiezas. ¡Ah! Y las naves no son las mismas en la Alianza que en el Imperio. Los rebeldes no tienen la Estrella de la Muerte. La diferencia es que el Imperio tiene mejores naves capitales y la Alianza mejora en cazas.

Tengo 15 años, me he pasado el juego y he enganchado a muchos amigos a los que les gusta la estrategia. ¡Os aseguro que no os arrepentiréis de comprarlo.

David, por E-Mail

A nosotros nos pareció un petardo, pero si tú dices que está bien, le daremos una segunda oportunidad.

Cybercueva en Bilbao

El otro día estuve en un lugar que me encantó, y que no sabía que hubiera en Bilbao. Aquí es todo aburridísimo. Para que monten algo relacionado con estos temas, ya me entendéis, tiene que ocurrir un milagro. Bueno, pues es un sitio donde puedes jugar en red, chatear y navegar por internet. Encima, la ambientación es increíble, porque da la sensación de que estás en una nave alienígena. Lo único que falta son los agentes Mulder y Scully, pero no les echas de menos, porque te quedas pegada al ordenador todo el tiempo y encima es barato. Total, una gozada. Creo que a este paso me hacen socia de honor. ¡A ver si termináis la página web, y así tengo una excusa para ir al local y haceros una visitilla!

Nerea, Bilbao (Vizcaya)

Se te ha olvidado escribirnos la dirección de ese cyber, para que podamos pasarnos por allí la próxima vez que vayamos a Bilbao. En cuanto a la página web, por desgracia, el proyecto está en punto muerto. ¡No nos mires con esa cara! Konami canceló el Castlevania de Dreamcast y Capcom el Resident Evil de GBC, y tampoco es tan grave. De todas formas, no descartamos intentarlo de nuevo en el futuro.

Mi amada Microsoft

¿A qué viene este lío de la PS2 Vs. X-Box? Yo llevo desde muy pequeño manejando el ordenador y estoy muy contento con Windows, Office... Toda mi vida he estado rodeado por Microsoft, y creo que Bill Gates merece ser el hombre más rico del mundo (¡aunque me gustaría serlo a mí!). Van a sacar una consola que supera en tecnología y potencia a todas las demás, fácil de programar, con DVD, internet, y, para colmo, es de mi amada Microsoft. ¡Es un sueño!

La X-Box ha pillado por sorpresa a las demás compañías, y la PS2 es una copiona (ha copiado el disco duro, el Internet...). A la X-Box no le van a faltar buenos juegos, porque además de los que fabrica Microsoft, Bill Gates ha comprado su propia compañía de videojuegos: Bungie Software. En fin, ¡que me encanta la X-Box! (aunque creo que ya os habéis dado cuenta)

Juan José, Murcia

Puedes esperar estupendos juegos para la X-Box. Se rumorea que el muy prometedor* Halo*, de Bungie Soft, podría estar entre sus títulos del lanzamiento.

Violencia en videojuegos

La culpa de esta polémica yo creo que no es de las compañías, sino de los consumidores, que somos quienes reclamamos este tipo de juegos. Hoy en día, ¿quién compra un juego que no tenga violencia? Casi nadie. Otro ejemplo: ¿Cuántos juegos que no tengan violencia, disparos o muertes hay en el TOP 20 ? SÓLO 9 (si contamos Age of Empires II *y* Zelda*).*

Bruno, por e-mail

Y* Age of Empires II*, en realidad, es bastante violento... ¡Mueren cientos de personas, incluyendo muchos campesinos inocentes!

Estoy harto de oír cómo muchos padres critican el contenido de algunos videojuegos y cómo afectan a los niños. Yo tengo 27 años, estoy jugando desde los 13, y aún no soy un delincuente. Esos padres dicen que Metal Gear *induce a drogarse y* Final Fantasy *a la violencia... pero esos mismos padres permiten a sus hijos ver películas no recomendadas para ellos. ¡Qué gran contradicción!, ¿no? Y me fastidia escuchar que pasar horas jugando es una pérdida de tiempo, mientras ellos ni respiran viendo una telenovela o una revista del corazón. Señores, si se detuvieran un poco a leer los textos de los videojuegos, verían que los programadores se esmeran por llenarlos de amor, compañerismo y amistad, ¡y sin palabrotas!*

Para terminar, sólo recordarles a ellos que también han sido niños, y que para opinar, hay que informarse primero y criticar después... ¡Que vivan los videojuegos!

Miguel, Cádiz

¡Viva! ¡Que tomen nota todas las partes afectadas!

¡Cómics en SCREENFUN!

El cómic que Carlos Tejedor nos manda desde Salamanca ilustra a la perfección el sentir general de los usuarios de Playstation... ¡La guerra de consolas está más candente que nunca!



LA CARTA DEL MES

Sorteamos cinco gorras todos los meses entre las cartas recibidas, publicadas o no. Pero hay dos gorras más, las más chulas, que están reservadas para la carta o dibujo del mes. ¡Asegúrate de incluir tu dirección para optar a ellas!

Espero que os sorprenda mi history:

Todo empezó un día de rayos, truenos y lluvia. Yo estaba en casa con mocos y frío, viendo en la caja tonta al mítico super-ultra-hiper-mega (y no sigo) guerrero Songoku, cuando dieron paso al tostón de la publicidad. Pero ese aburrimiento se acabó cuando una tía llamada Fifí explicaba la potencia de una tal consola llamada Playstation.

Al contemplar y escuchar todo lo que decía Fifí, esos mocos y ese frío se convirtieron en una impresionante, grande, y aplastante fuerza, que me despertó de todos los días tristes y aburridos jugando con la NES. El 19 de diciembre del 98 me habían comprado la maravillosa y ambiciosa Playstation.

Desde ese día soy el tío más feliz del mundo mundial conocidamente conocido hasta ahora, y lo mejor es que en noviembre me voy a pillar la Playstation 2. Una duda que tengo es si los volantes, mandos, multitap y joystick de la Playstation son compatibles con la PS2. Si es así, doy gracias a Dios. Y bueno, aconsejo a todos aquellos que no tengan una PS, que se la pillen porque no saben lo que se pierden. Y os recuerdo una frase muy sabia:

"Playstation, todo el poder en tus manos".

Pumuky, Padrón (La Coruña)

Una historia conmovedora, Pumuky, que seguro que muchos lectores habrán vivido en sus carnes. ¡Cómo olvidar a Fifí y a su hipnótica mirada alienígena!

En teoría, todos los cachivaches de la PS son compatibles con la PS2, con la excepción del multitap. Han sacado un multitap específico para PS2 en Japón, y probablemente también lo saquen aquí.

Por cierto, te has olvidado de poner el remite en la carta. ¡Así no te podemos mandar la gorra!

Multijugador en PS

Yo tengo una PS que nos hace felices a mi hermano y a mí (aunque sufrimos mucho para conseguirla). Digo que nos hace felices porque el único momento del día en que no nos peleamos es cuando nos damos palizas (Bloody Roar 2, Tekken 3...), *nos metemos goleadas* (FIFA 99) *o destrozamos nuestros coches* (Destruction Derby Raw, F1 2000).

Pero hay una cosa que no termino de entender: ¿por qué juegazos de la talla del F1 2000 *son tan pobres en la modalidad de dos jugadores? He puesto el ejemplo del* F1 2000, *pero al* GT2 *le faltan coches controlados por la CPU en dos jugadores. Uno de mis juegos favoritos es el* Anna Kournikova's Smash Court Tennis, *porque es excelente para 2 ó 4 jugadores, ¡incluso mejor que para un jugador!*

Y si nos ponemos a hablar de Speed Freaks, *creo que coincidiremos en que la sensación de velocidad que ofrece este magnífico juego de karts es impresionante, pero cuando decides echar una pedazo de carrera a tu hermano o a tu mejor amigo, resulta que ¡estás solo en la pista!. Se agradecerían unos poquitos coches-CPU como en el* Crash Team Racing.

Supongo que otros lectores pensarán como yo, porque aunque la Play es una fantástica consola, el Vs. Mode es un factor que en el futuro decidirá a favor de los mejores juegos y las consolas más completas.

Eloy, Piedrabuena (Ciudad Real)

En los juegos tridimensionales, es inevitable perder algo de calidad técnica al jugar en pantalla dividida: la consola tiene que dibujar el doble de polígonos. Si no se aprecia se ese bajón, sería señal de que en el modo de un jugador no se está exprimiendo al máximo la capacidad de la consola.

Furia contra Nintendo

¡Estoy muy cabreado! Tengo la GameBoy, y aparte de Pokémon *y* Super Mario Land 1, 2 *y* 3 (Wario Land), *que fueron los grandes booms de la portátil, ya no cae nada decente para la original. Y digo "original" porque la mía es monocromática y estoy HARTO de ir al centro comercial y comprobar desolado que todos los juegazos salen con la insignia de "Only for GameBoy Color". Pues no me la compro porque vale una pasta, ea. Y ¿por qué Nintendo cambió la clavija del cable link cuando salieron la pocket y la color? ¿Es que alguien que tenga el Link viejo tiene que guardarlo y comprarse otro? ¡Un cero para Nintendo!*

Jesús, Almensilla (Sevilla)

Si te sirve de consuelo, cuando te compres la GameBoy Advance, podrás jugar con los juegos de GameBoy Color.

Notas en Screenfun

En la revista 15/00, pagina 69, he visto un juego llamado Vib Ribbon *al que puntuáis con un 7, y al que en los gráficos pusisteis un 5. Yo le pondría un 1: ¡si casi lo puedo dibujar hasta yo mismo! Me pregunto si será un error vuestro o es que el juego es bueno. El* Chase the Express *y* Dragon Valor *por la pinta parecen mucho mejores que el otro y lo puntuáis igual. No lo entiendo.*

Javier, Santander

Vib Ribbon *aprueba en gráficos por su curiosa estética. No nos pareció para nada un juego feo. En cuanto a comparar su nota general con la de los otros juegos que citas, piensa que es un juego musical, muy diferente de los otros, y su mejor baza es la originalidad.* Chase the Express *y* Dragon Valor, *aunque majos, son muy poco innovadores.*

SCREENFUN Staff

Redacción SCREENFUN: Jacometrezo, 15, 3ª planta, 28013 Madrid.
Teléfono: 915 476 800. Fax: 915 427 160.
E-Mail: screenfun@bauer.es

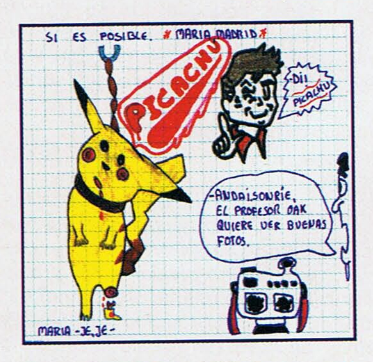
Director: Jorge Martínez
Subdirector/Dir. Arte: Álvaro García
Maquetación: Raúl Blázquez, Pío Blanco
Edición: Puri Ruiz
Redacción: Elena Castellanos, Gabriel Pérez-Ayala
Traducción: Marta Muñiz
Colaboradores: Daniel Palomares, V. Icho, Cristina Cantarero, Javier Sevilla, Leticia Roldán, Iñigo Rodríguez-Villa
Documentación: Encarna Domínguez

Edita: Heinrich Bauer Ediciones, S.L., S. en C.
Diseño y contenido original: Equipo BRAVO-SCREENFUN.
Publicidad: Carmen Valero.
Exclusiva de publicidad: TPC. Stefanie Franck. Jacometrezo, 15, 28013 Madrid. Teléfono: 915 476 800
Fax: 915 413 523
E-mail: tpc@bauer.es
Impresión: Altair-Quebecor.
Distribución: Dispaña, S.L., S. en C. Teléfono: 914 179 530
(Distribución en Argentina: York Agency.
Distribución en México: C.A.D.E.).
Depósito legal: M-10376-1999. Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 420 ptas., transporte aéreo incluido.
Printed in Spain, 22/1/01.
Solicitado el control de la O.J.D.

Hasta el gorro de Pikachu

Me gustaría que ¡por una vez! no hablaseis de Pokémon. *No estoy en contra de una rata que cuando salta dice "Pikachu", porque es diver, pero me gustaría que hablarais más de mis dos juegos preferidos:* ¡Counterstrike *y* Starcraft!

María, Madrid



Pues a juzgar por tu dibujo... ¡a nosotros nos parece que sí que tienes algo en contra del pobre Pikachu!

'ISS' vs 'FIFA'

¿Cómo es posible que la gente prefiera el FIFA *al* ISS Pro*? Yo os lo diré: el* ISS Pro *es mucho mejor que el* FIFA, *pero no tiene los nombres originales. La gente prefiere un juego inferior como* FIFA, *antes que jugar con "Luis Enroque" o "Trivaldo". ¡Es una tremenda injusticia!* Konami, *en vez de gastarse pelas en una cara licencia, ha preferido invertir todos sus esfuerzos en hacer un juego de fútbol genial. ¡Y así se lo pagamos! ¡Ni siquiera sale en el* TOP 20*! Y si alguien quiere discrepar conmigo, ¡al menos que lo juegue antes de hablar!*

Toño, Madrid

***Comprendemos tu indignación, porque es verdad que el* ISS Pro *es un juego muy bueno. Pero alégrate: ¡el próximo* ISS *tendrá los nombres oficiales! Así podrá competir en igualdad de condiciones con el* FIFA *de* EA Sports.**

'Buffy Cazavampiros'

Soy adicto a la serie Buffy Cazavampiros. *Empecé a verla por* Sara Michelle Gellar *(Buffy), que salió en dos de mis películas preferidas:* Scream 2 *y* Sé lo que hicisteis el último verano. *Desde entonces me gusta ver los trabajos de todos los protagonistas. Veo la serie desde la primera temporada, pero no tengo nada de información sobre ella. ¿Dónde podría encontrarla? ¿Podríais sacarle un póster en la revista?*

Guillermo, Córdoba

***¡Internet está lleno de páginas sobre Buffy! Prueba en* buffysearch.com.**

Por cierto, se prepara un juego sobre Buffy para DC, PS y PC. Si llega a España, ¿quién sabe?, entonces quizá le hagamos un póster...

Un fan del baloncesto

Soy un tío cañero, alicantino, con una Play *de las primeras y, sobre todo, del* Real Madrid. *Pero no de* Figo, Raúl *y compañía, sino de* Djordjevic, Struelens... *Se ve por dónde voy, ¿no?*

1) ¿Habrá juego de ACB *para* Play *o* PC*?*

2) ¿Por qué los de EA Sports *no ponen ligas europeas en el* NBA Live 2000/2001*? No me vengáis con que es por lo del título.*

3) ¿Por qué la gente no odia el Monopoly Fútbol*?*

4) ¿La gente que escribe a los breves es tonta o qué? Porque hay algunos...

José, Alicante

1) Como no lo haga Dinamic o FX Interactive, lo tienes crudo.

2) EA es americana. ¡Probablemente ni sepan que existen ligas europeas!

3) Tal vez porque no lo conocen.

4) Los breves los sacamos de comentarios sueltos que leemos en las cartas no publicadas. ¡La verdad es que siempre acabamos escogiendo los más raros!

Tres meses de consola

Tengo un problema con mi madre: me paso los nueve meses de cole sin coger la Play, *y sólo en verano (tres meses) me dejan usarla. A las tres horas de jugar con ella, mi madre se mosquea y dice que si estoy enganchao o enfermo. ¡Intento sacarle el máximo partido a ese tiempo! ¿No es natural? Y lo mejor: si me duele la cabeza, le echa la culpa a la consola. ¡Decid algo para apoyarme!*

Pedro, Málaga

Te sugerimos que pactes con tu madre: prométele buenas notas a cambio de horas de juego con la consola, aunque sean sólo en el fin de semana. Dedicar el tiempo de ocio a lo que a uno le gusta es fundamental para rendir bien en los estudios. Pero recuerda que deberías descansar diez minutos por cada hora delante de una pantalla...

Argumentos contra el chip

Vale, los juegos piratas son más baratos pero, ¿y sus desventajas?

1º) Los juegos japoneses se ven en blanco y negro sin el cable japonés.

2º) No tienes la caja auténtica (menos mi primo, que las roba), el manual de instrucciones o el dibujito del CD.

4º) Hay juegos que no funcionan si tienes puesto el chip, o que son imposibles de conseguir pirateados.

5º) A veces el juego está mal pirateado, se ve mal o se cuelga al llegar a cierto punto determinado (le pasó a mi vecino, con el FFVII *y* FFVIII*).*

Os mando un muñeco de Pikachu *para que me publiquéis la carta.*

Jordi, Mataró (Barcelona)



No hace falta que mandéis sobornos para que os publiquemos las cartas, pero tampoco les hacemos ascos... ¡siempre quisimos tener un Pikachu de estos!

La perra y la Dreamcast

Un día estaba jugando a la Play, *y la perra de mi padre mordió un cable y se me rompió. Entonces vi que la* Dreamcast *estaba a 30.000 pesetas, y no sabía si comprármela o esperarme a la* Play 2. *Al final me la compré, y ahora tengo el* R.E. Code Veronica. *¡Y estoy muy contento con él! ¿Vosotros qué hubierais hecho: compraros la* Dreamcast *o esperar a la* Play 2*? También me gustaría saber cuando saldrá* Shenmue *en España.*

Noé, Gandía (Valencia)

Nosotros seríamos incapaces de pasar un día sin nuestras Dreamcasts. En cuanto al* Shenmue, *tenemos la ilusión de que salga para navidades. A ver si Sega España se pone las pilas...

Frustración 'Pokémon'

Es repugnante lo que hace Telecinco *con* Pokémon: *levantarse a las ocho y media para ver una serie y encontrarte con que han vuelto a empezar desde el principio, justo cuando iban a dar el capítulo que tú querías, es un fastidio. En el canal* Fox Kids *creo que ponen unos tres capítulos diarios, y ya se han pasado la liga y yo qué sé qué más. Mis amigos que lo pueden ver se ponen a hablar de que si* Brock *se va, que si viene* Tracy, *o que si tiene un* Marril, *o que si la* Liga Naranja *y la* GS Ball... *¡Si* Telecinco *vuelve a repetir otro capítulo, me pienso quejar a la propia* Nintendo!

Paco Vidal, Murcia capital (una rima)

Por fortuna, Telecinco ya está echando la segunda temporada de Pokémon, lo cual supone 52 episodios nuevos. Parece que, por ahora, nos hemos librado de Pokémanía, pero todavía queda pendiente que Telecinco racionalice sus horarios...

Muerte de una consola

Se me ha estropeado la PS. *Supongo que es el láser, que no me lee nada. Además, creo que le ha entrado arena, porque la llevé en la bolsa de la playa. Pero aunque tenga arena, lo que no va es el láser. El problema es que estaba a punto de acabar el* FFVIII, *y ahora, como no lo acabe en casa de otro...*

Hace unos meses (ya bastantes) me puse el chip. Estoy segura de que ésa no es la causa de que mi PS *no funcione, aunque mi madre diga que sí incansablemente (ella no es partidaria del chip). Ese pequeño instrumento me ha permitido llegar a más juegos, que nunca habría comprado, porque valen* 8.000 pts. *Lo que pasa es que ahora me encuentro con que no puedo llevar mi consola a reparar a* Sony, *por culpa del miserable chip que parecía tan inocente.*

¿Qué puedo hacer? ¿Espero a la PS2 *(aunque valga el doble), o me compro otra* PS*? ¿Intento ir a* Sony *en vano o trato de que me la arreglen en otro sitio? Hay otra posibilidad: desmontarla. Pero mejor que no, no vaya a ser que luego vaya aún peor (que ya es difícil). ¿Debería comprarme mejor una de* Nintendo *o la* Dreamcast*? ¿Me espero a la* X-Box*? Lo malo de las otras consolas es que no podría aprovechar los juegos que ya tengo...*

Sara, Barcelona

Es normal que, con el tiempo, una consola termine por estropearse, sobre todo si funciona con discos. Para prolongar su vida, deberías cuidarlas más y trasladarlas con sumo cuidado. En cuanto a lo de aprovechar los juegos, piensa que tus juegos piratas de Playstation no funcionarían en la PS2.



¡Gracias a todos por escribirnos!

Estamos tan saturados de correo, que es imposible publicar todas las cartas que nos llegan. Algunas se guardan para sacarlas en otro número y otras, desgraciadamente, se quedan sin contestar. De cualquier modo, TODAS las cartas son leídas, así que si tienes algo que contar, sugerir o criticar, ¡escríbenos! Y no olvides poner el remite, porque sorteamos cinco gorras entre todas las cartas recibidas

Redacción SCREENFUN
ref.: Cartas del lector
apdo. de Correos 14.116
Madrid 28080

También podéis escribirnos a través del e-mail, aunque entonces ya no entráis en el sorteo de gorras:
screenfun@bauer.es

TRUCOS SCREENFUN

¿Te has quedado atascado en algún juego? ¿Necesitas algún truco? Escríbenos una postal indicándonos tu remite, el nombre del juego y la plataforma a la que pertenece a la siguiente dirección:

SCREENFUN
ref.: Trucos por correo
apdo. de Correos 14.112
Madrid 28080



Ganadores del nº 16

Playstation: Ricardo Vilanova Martínez Game Boy: Antonio José Cabrero Gil. Micro Skate: Patricio Ibáñez Ruiz. Team Buddies: Borja Serra Planelles, Sabina Quin Alarcón, Arán Camacho Gutiérrez, Juan Ruiz Patón, Diego Sánchez Medel. Juegos 'Top 20': Francisco Bolaño Rentería, Sergio Fierro Prieto, Wenceslao Varilla Valderas, Miguel García de Prats, Alba García Reinares. Póster World 'Touring Cars': Marco Antonio Sánchez, Jorge de Uña Cachón, Miguel Ángel Abril Sobrino, Álex Sánchez Jiménez, Manuel Fernández Feijoo, José Ignacio Uceda Jiménez, José del Castillo Valverde, Francisco Manuel Carrasco, Raúl Martínez Aranda, Santiago Tudela García, Luis García Ribé, Bruno Pardo Martín, David Cuesta Rivavelarde, Luis Escamilla Sánchez, Marcos Garrido Echevarría. Parasol 'Grand Prix 3': Clara Madrid, Alberto Cadenas Aloy, Juan Capel B.S.O. 'Silver': Clara Madrid Alejos, José Miguel Picazo, Damián Benítez Almiñana, María Hernández Núñez, Clara María Álvarez Hidalgo. Pack 'Evasión en la Granja': Laura Díaz Molero, Helena Novoa Decabo, Manuel Martínez Rodrigo, Carlos Pelegay Salas, Hugo Vidal, Beatriz Ferrández Lidón, Jorge José Castells Aguilera, Enrique Ortiz Tapia, Inma Montill Salto, Carlos Moñino Company. Camiseta 'Odisea': Pablo Arroyo Prada, Juan Manuel Martínez, Desiré Escudero Salinas, Vicente Martínez, Lucía Alonso Martín, Joan Navarro Gaya, Luis Franco Mengual, Manuel Calvo Movilla, Ana Carmen Ruiz Valerio, Roberto Vidal da Silva, Aaron Aguado Calvo, Marta Sánchez Jiménez. Camiseta 'Campus Party': Joan Gregori Bagur, Laura Castro Aguilar, Benita Fuentefría Conde, Rafael Calvo Jiménez, Francisco Alexander López, José Manuel Sánchez, Antonio Manuel Atencia Rico, Antoni Miguel Santandres, Claire Aedo Mestralleti, Antonio Chilet Morales. Cómics 'Danger Girl': Josefina Cabañero Tendero, Marc Guardiola Aranda, Adrián Álvaro Puerta. Gorras SCREENFUN: Isabel María Ortiz Alcaide, Albano Vidal Jiménez, María Nieves Guijarro, José Luis Robles González, Sandra Rodríguez Revert, Begoña Fernández Martín, Rodrigo Álvarez Alonso.

BREVES

Final Fantasy: ¿anime o actores reales?
Animación por ordenador.

¿Un juego de *Matrix*?
Lo harán Shiny, los mismos del *Messiah*.

¿Mis mandos de PS funcionarán en PS2?
A nosotros nos funcionan.

Peli de *Resident Evil*: me pido ser zombi y comerme a Jill.
Seguro que antes te vuela la cabeza...

¿Se pueden mandar dibujos por e-mail?
Sí. Pon "DIBUJO" en el asunto.

¿Y votar al Top 20?
También. Pon "TOP 20" en el asunto. Lo malo es que no participas en el sorteo...

Contestadme rápido o no tendré más remedio que suicidarme ingiriendo un polo de chopped.
¡Sería una muerte horrible!

Estoy harto de las feministas que escriben para quejarse. ¡No les hagáis caso: "A palabras necias, oídos sordos"!
No podemos hacer oídos sordos. ¡Tenemos que escuchar a todos los lectores!

Me despido porque tengo que seguir jugando, que bastante trabajo me costó dejarlo para mandaros esta carta.
Sal un poco a que te dé el sol, hombre, ¡que no es sano viciarse tanto!

Si mando dos dibujos buenos y me publicáis uno, ¿qué pasa con el otro?
Lo guardamos para otro número.

¿Cuál es mejor simulador, *FIFA 2000* o *PC Fútbol*? ¡Y no me digáis lo de "depende"!
Depen... esto..., ¡cada uno en su línea!

La consola es como una novia: en cuanto dejas solo un mando, ya está jugando otro, ¡hay que fastidiarse!
Es un símil turbador...

¡Publicad mi dirección!
Habíamos pensado en una sección de contactos, ¡pero es que no queda sitio!

Perdón por la mala letra, pero es que no me esfuerzo mucho...
¡Y encima lo reconoces!

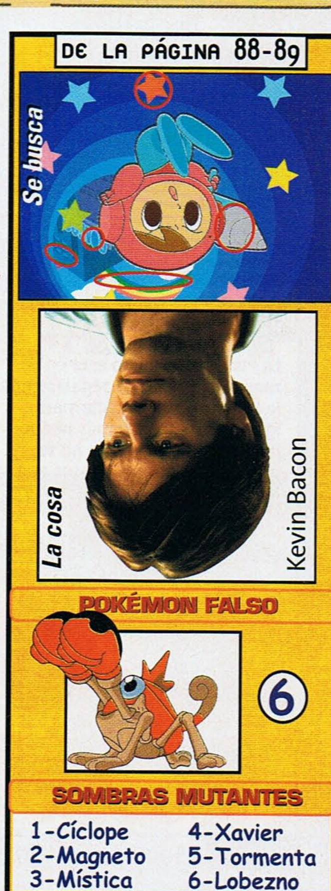
Me pierdo con vuestras guías.
Si tienes más dificultades, escribe a SCREENFUN Trucos. ¡Ellos te ayudarán!

¿*MGS2* será corto, o largo como el *FFVIII*?
Creemos que será corto, pero intenso.

¿Contestáis a las cartas no publicadas?
La mayoría, no... ¡Nos desbordan!

¿Se pueden mandar varias referencias en una misma carta?
No. Sólo una por cada carta o postal.

¿Puedo mandar un sobre vacío a la sección de Correo y ganar una gorra?
Sí. TODAS las cartas enviadas participan del sorteo. ¡Pero no los e-mails!



SOLUCIONES

DEL NÚMERO 17/00

	V		C		M		O		Q		A		I		L
M	I	L	E	N	I	O		O	U	T	C	A	S	T	
	L	O	N	A		S	I	L	E	N	T		L	I	S
O		S	A	N	T	A		A	R	T	O	L	A	S	
	S	E		A	R	D	E		E		S	O	S	A	S
P	A	T	O	S	A		L	A	R	A		M		N	O
	G	A	S		E						S	A	M	A	F
I	A		A	I	R							S	A		I
	S	U	M	A							R		L	I	A
A		R	A	T	A							A	T	A	
	L	A	Y	A	S						I	S	A		L
M	A	Ñ	O		I						M	I		S	E
	C	O	R	E	A		M		V		A		O	E	S
M	E	S		R		I		C	A	R	N	E	R	O	
	R		A	P	A	R	T	A		U		M	E		P
S	I	D	N	E	Y		I	T	A	L	I	A		N	A
	A	U	T	O		A	R	E	N	A		S	O	I	S
V		N	E		A	C	S	A	T		M	A	R	T	E
	P	A	S	A	S		O	S	I	T	O		I	R	A
G	A	L	E	R	I	A	N	S		O	L	I	V	O	S

SCREENFUN CUESTIONARIO 18

Envíanos este cuestionario y nos ayudarás a hacer una revista más acorde con tus gustos. ¡Sorteamos una Game Boy Color entre todos los que participéis!
SCREENFUN, ref.:Cuestionario 18, apdo. 14.116, Madrid 28080.

Nombre:..
Dirección:..**Nº:**........**Piso:**..................
Código Postal:..................**Teléfono:**.............................**Edad:**..........

1. ¿En qué consola estás interesado o querrías tener información?

PC ☐
Playstation ☐
Playstation 2 ☐
Nintendo 64 ☐
Nintendo Game Cube ☐
Game Boy Color ☐
Dreamcast ☐
X-Box ☐

2. ¿Qué tipo de juegos prefieres?

Estrategia ☐
Shoot'em up ☐
Beat'em up ☐
Simulación ☐
Plataformas ☐
Rol ☐
Aventura ☐
Simuladores deportivos ☐

3. ¿Cuál es tu personaje favorito de los videojuegos?

....

4. Las tres páginas que más me han gustado han sido:

1ª................................ 2ª................................ 3ª................................

5. Las tres páginas que menos me han gustado han sido:

1ª................................ 2ª................................ 3ª................................

6. ¿Te interesan las siguientes páginas?

Bonus Level Sí ☐ No ☐ Por qué..
Cine Sí ☐ No ☐ Por qué..
Internet Sí ☐ No ☐ Por qué..
Rol y estrategia Sí ☐ No ☐ Por qué..

7. ¿Qué otras revistas de videojuegos o informática sueles comprar?

....
¿Por qué?...

8. ¿Cuál crees que es el mejor videojuego de la historia?

....

9. ¿Qué es lo que más te gusta de SCREENFUN?

....

10. ¿Qué echas de menos en SCREENFUN?

....

11. De los regalos que ha hecho SCREENFUN, ¿cuál ha sido el que más te ha gustado?

Pegatina PSX ☐ Pegatina N64 ☐ Megapósters ☐ Otros...........

12. SCREENFUN es mensual; ¿por qué la compras?

Porque es muy completa ☐ Por el tema de portada ☐ Por el regalo ☐



ScreenFun ¡SORTEO!

En SCREENFUN seguimos creyendo que la vida es para disfrutarla, volar con la imaginación y sobre todo ¡jugar sin parar! Por eso te ofrecemos la oportunidad de llevarte alguno de nuestros regalos. No siempre se tiene suerte, pero si sigues escribiéndonos, ¡alguna vez te tocará! Si eres novato en esto, te lo explicamos: elige lo que quieras, mándanos una carta o postal por cada sorteo al apartado de correos que viene en la estrella de la página correspondiente, ¡y no te olvides de apuntar la referencia!

SCREENFUN

Especial Sorteos 2000

Sabemos que se hace duro esperar hasta la llegada de los Reyes Magos. En SCREENFUN no queremos que te aburras hasta entonces y hemos preparado un gran catálogo de regalos del tema que más te gusta: ¡los videojuegos! Aquí encontrarás software, hardware y demás. Y por supuesto ¡muchos juegos!: para que ninguno se quede sin nada, porque nos gusta que mantengas la ilusión y ¡que tu vida sea un juego interminable!

¡ESPECIAL SORTEO!

Pág. 85 3 Libros 'Sensations'

¿Te gustan las ilustraciones? Pues te encantará este libro a todo color con las obras de Alfonso Azpiri. ¡Uno de los tres puede ser tuyo!

Ref. Sensations

Pág. 92 10 Gorras SF

¡Dile a tu madre que deje de comprarte esos gorros de lana que tanto pican! Escríbenos, porque con las gorras de SCREENFUN que sorteamos: ¡el rascar se va a acabar!

Ref. Cartas del lector 18

Pág. 88 1 PS One

La Playstation ya no está en el mercado. Así que te regalaremos la PS One que es exactamente igual, pero un poco más pequeña. ¡Para que tu madre no se queje por todos los trastos que hay en tu habitación!

Ref.Autodefinido 18

Pág. 85 10 Tazas CN



¿No te pierdes ni una serie de Cartoon Network? Pues te encantará este regalo ¡para que desayunes, comas, meriendes y cenes viendo a sus personajes!

Ref. Ángela

Pág. 19 5 Juegos



Con vuestra ayuda hacemos el Top 20 y como somos muy agradecidos, ¡te regalamos el juego que quieras! ¡Suerte!

Ref. Éxitos 18

Pág. 93 1 Game Boy Color

Esta consola es la más popular: te acompaña a donde vayas y te mantiene entretenido donde quiera que estés. ¿Quieres llevártela contigo?



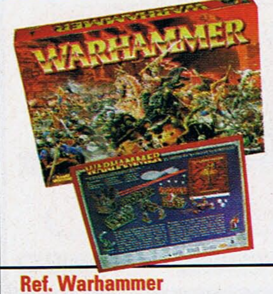
Ref. Cuestionario 18

Pág. 81 1 Snowboard Virtual

¿Te has quedado sin semana blanca? ¿No vas a poder hacer snowboard este invierno? ¡Será porque no quieres! Con esta tabla y sus gafas no tendrás que desplazarte hasta las montañas ni pasar frío nunca más ¡Bajarás las pendientes más peligrosas y verás un espectacular paisaje nevado sin moverte de casa!

Ref. Leyenda Urbana 2

Pág. 87 1 juego 'Warhammer'



¿Eres un loco del rol? Entonces te interesará hacerte con esta caja de *Warhammer Batallas Fantásticas*. Escríbenos y ¡cruza los dedos!

Ref. Warhammer

Pág. 84 1 Lote de 15 cómics 'Bone'



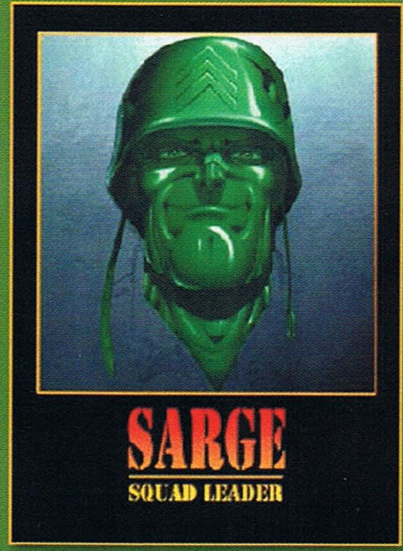
Si te gustan los cómics, no puedes perder la oportunidad de entrar en el sorteo de este magnífico lote de los 15 primeros números de *Bone*. ¡No te quedes ahí parado y escríbenos!

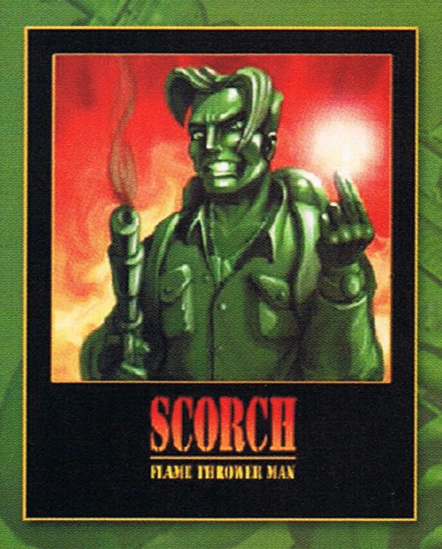
Ref. Bone

Fotos: Álvaro García.

SE BUSCA









ARMY MEN SARGE'S HEROES

¡ADÉNTRATE EN DOS MUNDOS TOTALMENTE DISTINTOS!

EL DE PLÁSTICO, DONDE SARGE, NUESTRO HÉROE, TIENE UN TAMAÑO NORMAL Y EL MUNDO REAL, DONDE SÓLO MIDE 2 CENTÍMETROS

¡LUCHA POR DEFENDER EL ESTILO DE VIDA DEL EJÉRCITO VERDE!









Efecto Plastosheen TM, que confiere brillo y movimiento al plástico de los soldados

9 personajes con distintas personalidades

14 misiones con más de 5 objetivos separados cada uno, horas y horas de juego garantizadas

13 armas con efectos espectaculares: lupas, cohetes, etc.

Movimientos realistas que llevan a la vida a los soldados de plástico
y muestran sus muertes con animaciones cómicas





MIDWAY

Atención a usuario: 91 789 35 50
Fax de pedidos: 91 789 35 60
Fecha lanzamiento: Octubre de 2000

3DO™

Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60

